

Polyboard 6

Desarrollado por



Tutorial

Proyecto: Crear suelos y muros

Revisión: 23/07/2016

Sicam software para
fabricación ●

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
2. Archivos de imagen a emplear	4
3. Crear Suelo.....	5
3. Crear Muro.....	8
4. Crear Zócalo	9
5. Añadir puerta + cortinaje	10
5.1 Ajuste del color de las paredes	11
6. Añadir puerta	13

1. Objetivo

La pretensión de éste Tutorial es mostrar cómo definir en un Proyecto la sala en la que vamos a incluir módulos ó muebles, creando suelos y muros y añadiendo en éstos zócalos, ventanas y puertas.

En definitiva se trata de conseguir lo que se muestra en la imagen.

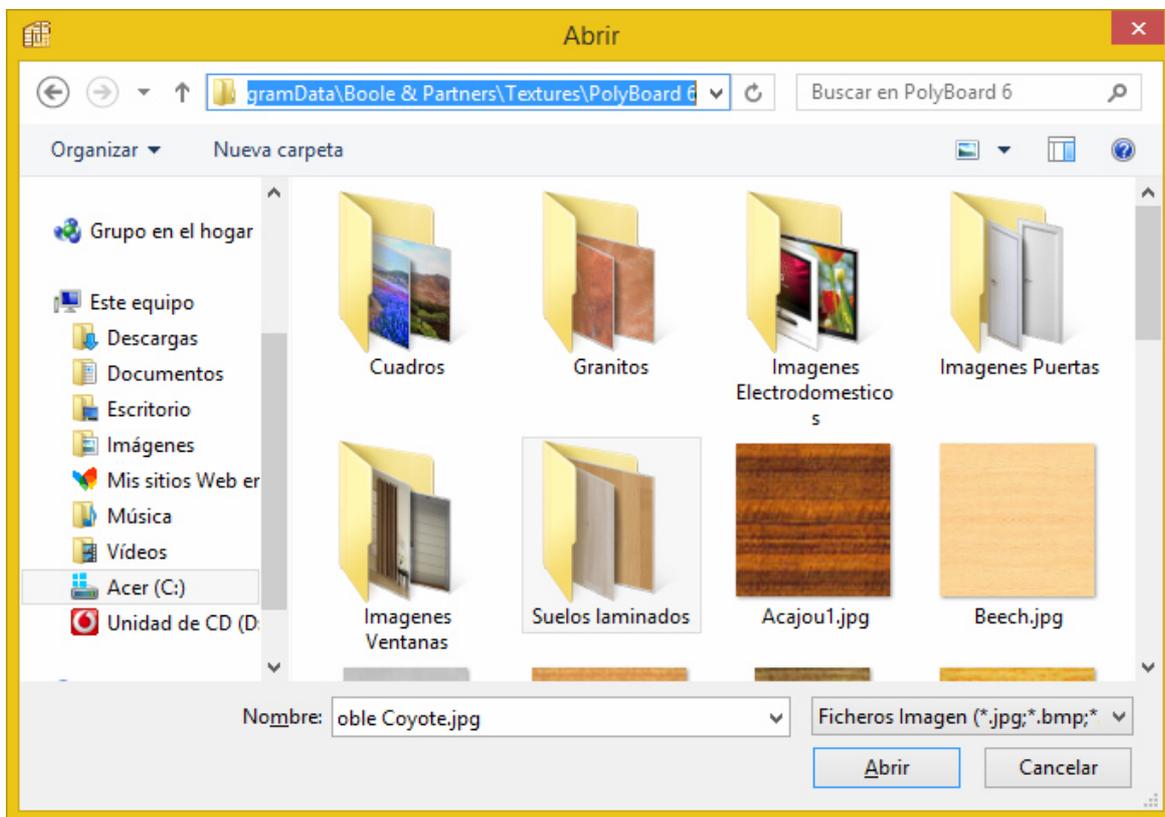


2. Archivos de imagen a emplear

Como paso previo hemos de obtener los archivos de imagen que nos servirán para representar la puerta, la ventana con cortina y el suelo laminado.

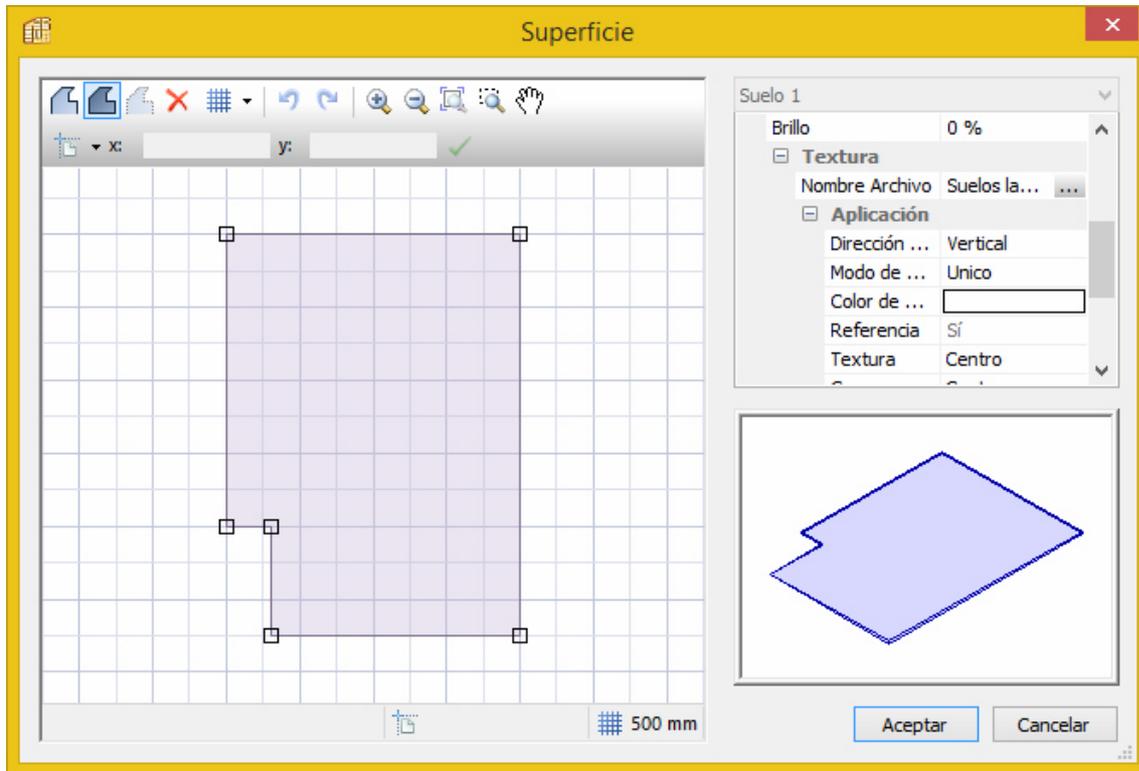
En éste caso, los hemos obtenido a partir de una búsqueda en Internet y los hemos situado dentro de carpetas organizadas a su vez dentro de la carpeta que se crea al instalar POLYBOARD y que incluye inicialmente unas imágenes de muestra para ser utilizadas al definir texturas.

En concreto tenemos las carpetas que hemos denominado **Imágenes Puertas**, **Imágenes Ventanas** y **Suelos Laminados**.

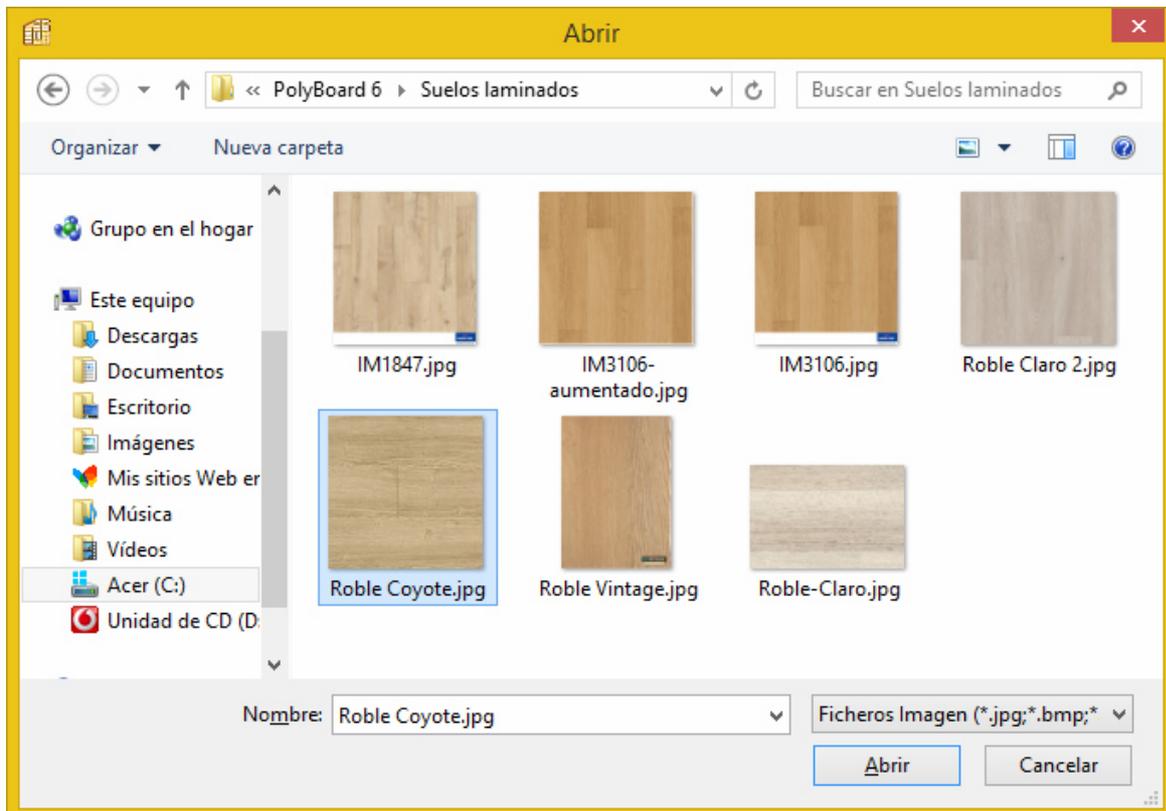


3. Crear Suelo

Dibujamos el contorno que define su superficie



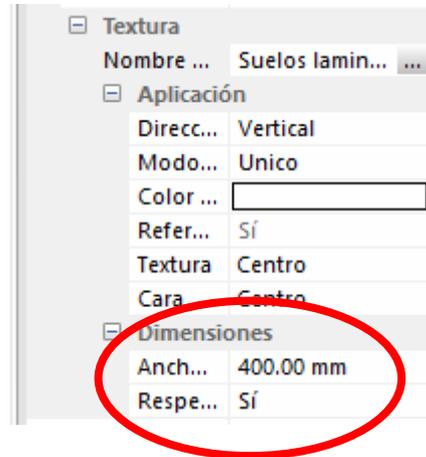
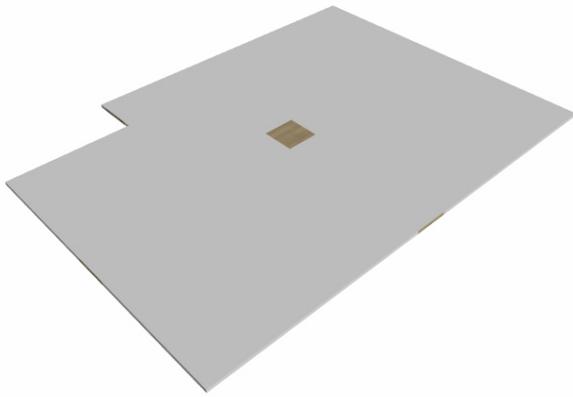
y le asignamos como textura el archivo de imagen "Roble Coyote.jpg", localizado dentro de la carpeta Suelos Laminados



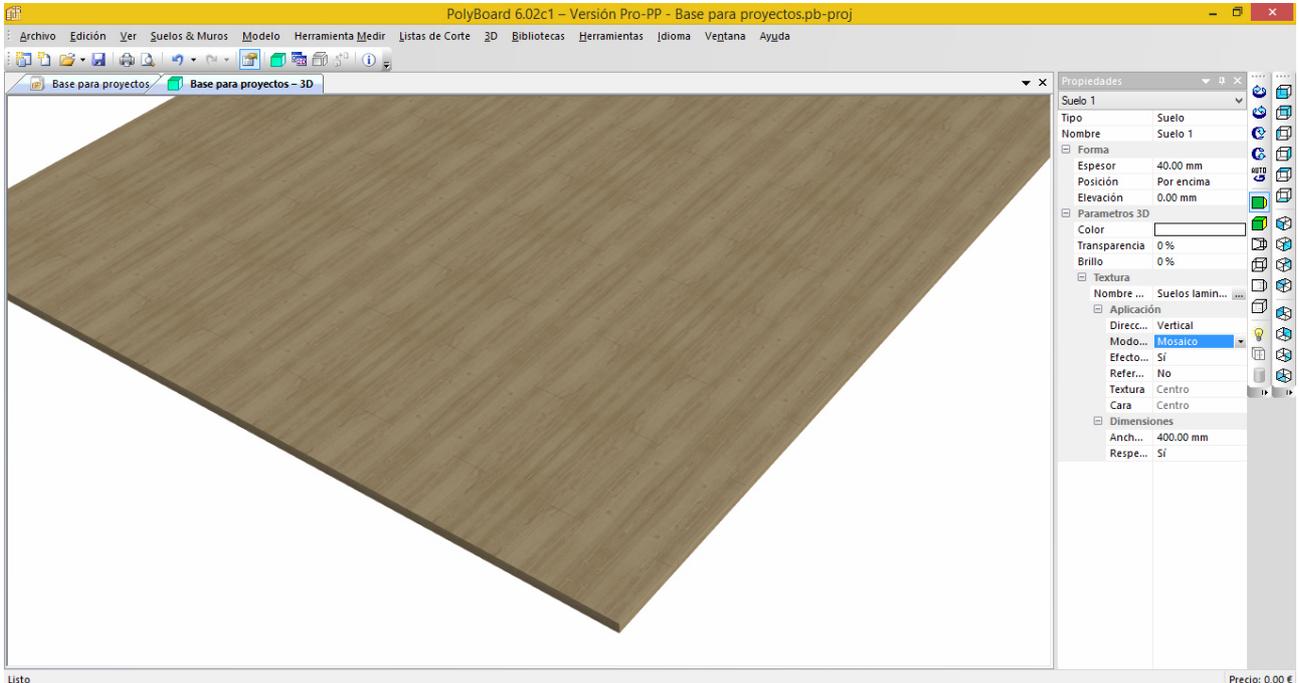
Polyboard 6 – Tutorial Armario

La vista en render 3D nos permite visualizar las diferentes opciones de aplicación de la textura

Configuramos inicialmente la Aplicación en Modo: Unico y verificamos el efecto de dar diferentes valores al parámetro Anchura.; **comenzamos con un valor 400mm**

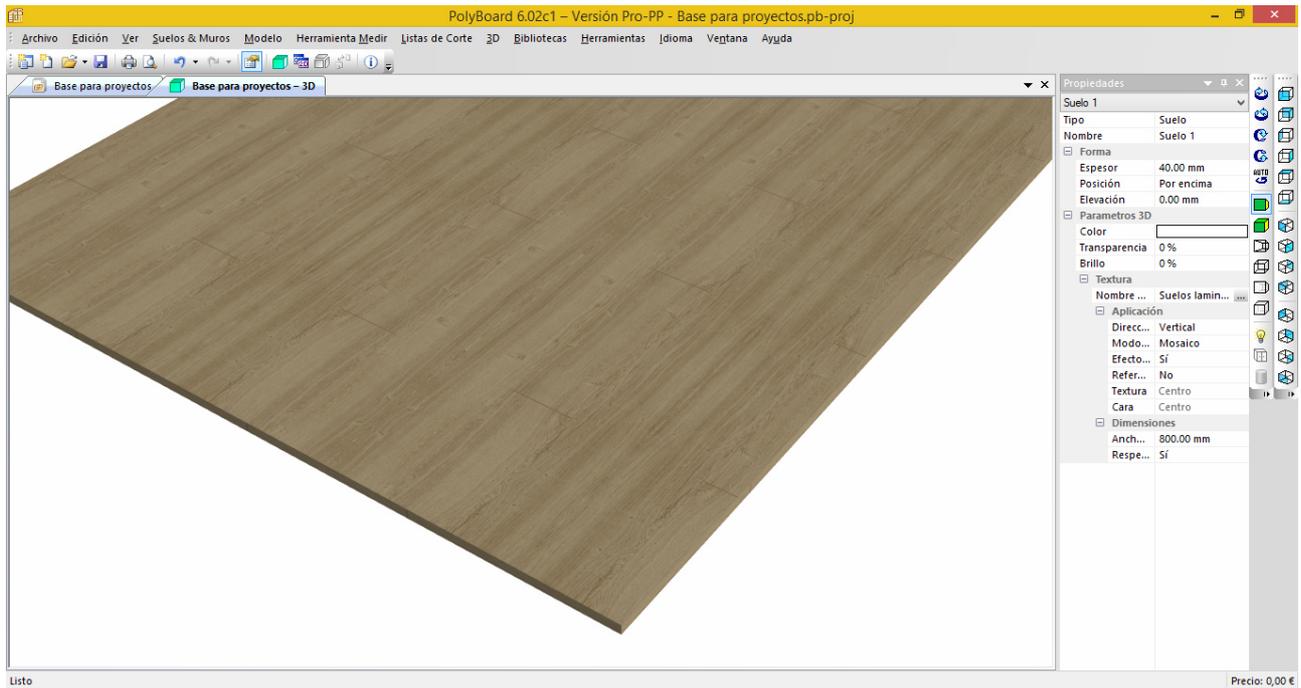


Observamos que es demasiado pequeño y que al remplazar el Modo Unico por Mosaico (para que se extienda en toda la superficie del suelo) la representación resultante no muestra las dimensiones reales del laminado

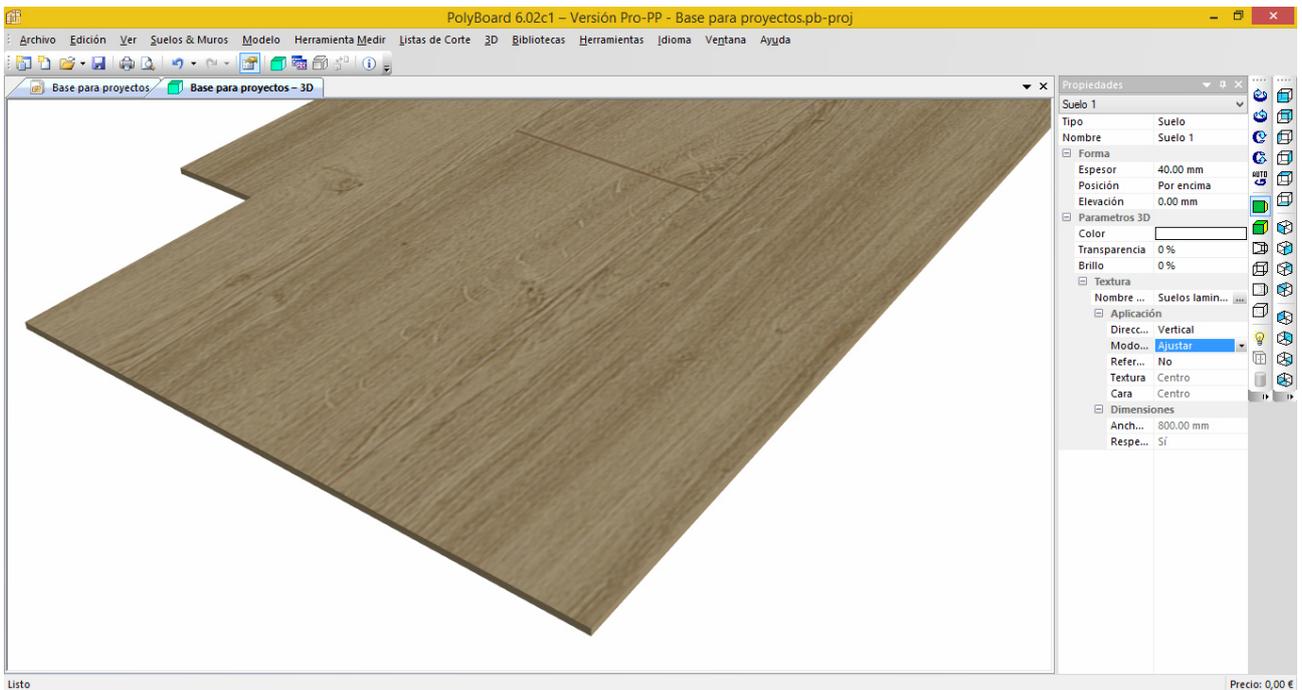


Polyboard 6 – Tutorial Armario

Basta con aumentar la Anchura a 1200 mm para que el resultado mejore. y el tamaño del laminado sea más parecido al real.



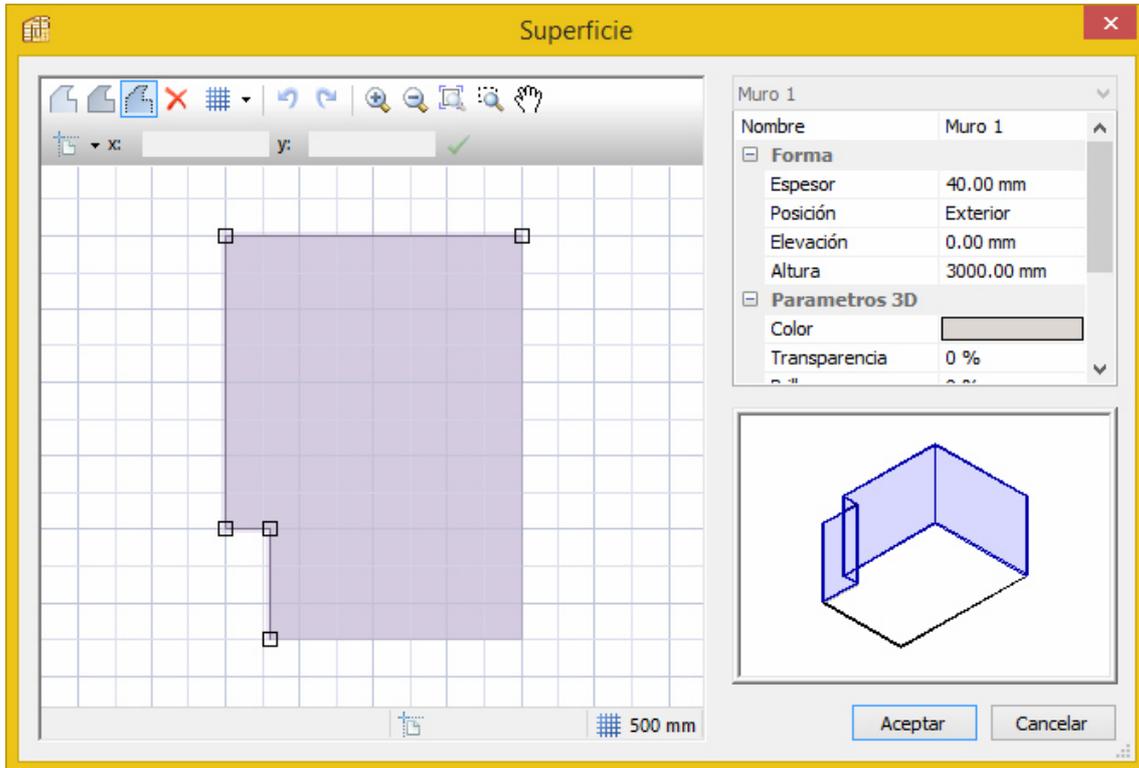
Nota: Si establecemos el Modo Ajustar, se prescinde de la Anchura que esté definida y el archivo original se extiende a la totalidad de la superficie del suelo, resultando en una distribución desproporcionada (observense las líneas que definen el tamaño de cada lama...)



3. Crear Muro

Nos apoyamos en el contorno del suelo para situar los puntos que definen las paredes a levantar. Adicionalmente definimos el Espesor (40mm), la Posición (Exterior) y la Altura (3000 mm).

En cuanto al color/textura, inicialmente establecemos color blanco y eliminamos el nombre del archivo asignado antes a la textura del suelo y que se ha mantenido.



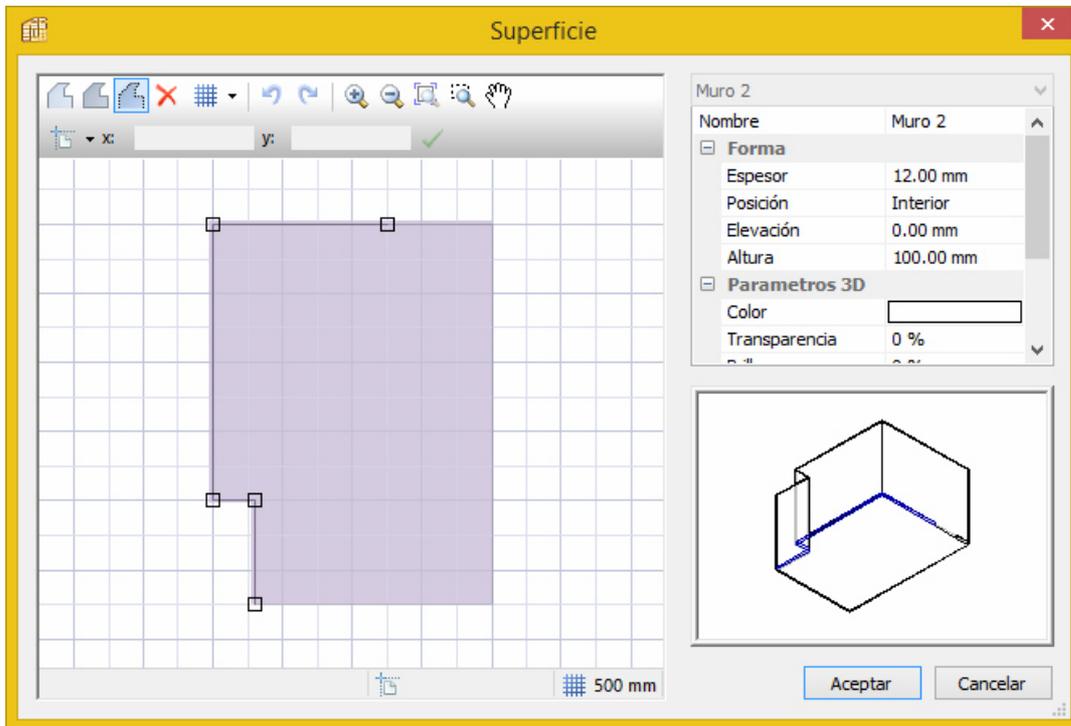
Nota: Posteriormente reemplazaremos el color blanco por otro, tal y como explicaremos en el momento de añadir la ventana con cortina.



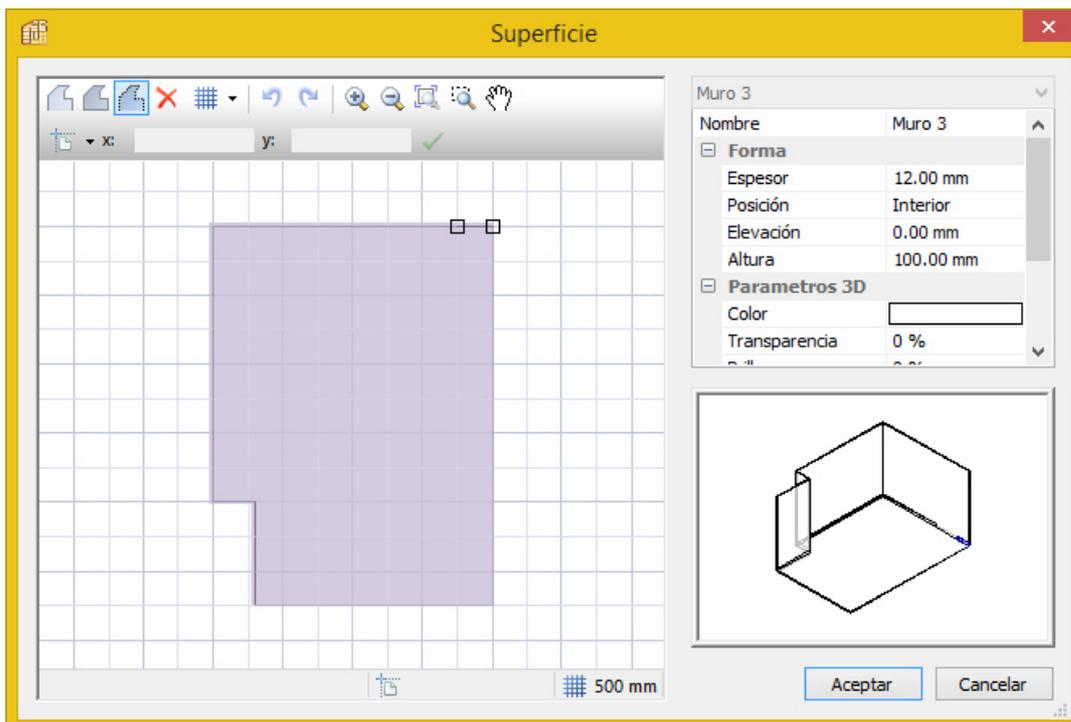
4. Crear Zócalo

Serán dos nuevos muros, dado que el zócalo está interrumpido en el hueco de la puerta.

Zócalo 1: Su contorno será coincidente con el de las paredes pero tendrá un espesor de 12mm y le asignaremos Posición: **Interior** (Si la Posición fuera Exterior quedaría "incrustado" en las paredes)



Zócalo 2: Mismas características (Espesor, Posición y altura) que el anterior.

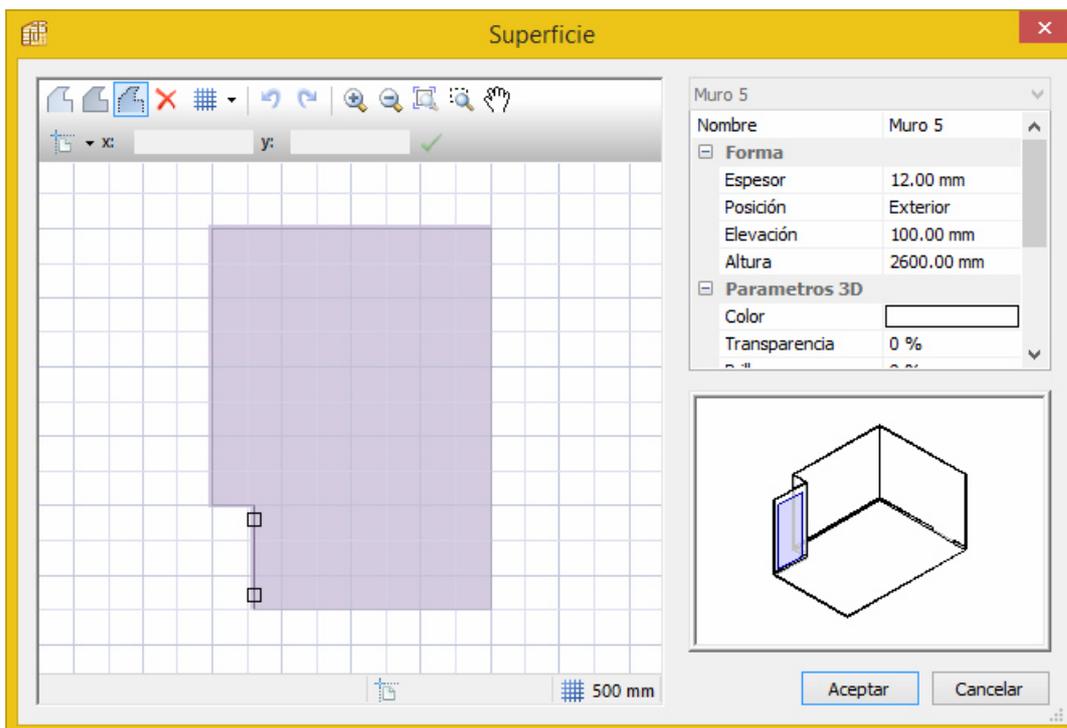


5. Añadir puerta + cortinaje

Para incorporar a una pared la representación de éste elemento, creamos un muro en la forma habitual. En éste caso simplemente hemos de situar dos puntos que corresponderán a la anchura del cerramiento.

El Espesor puede ser de 12mm y la Posición Exterior (para que no quede "incrustado" en la pared).

La Elevación es la posición desde la que arranca (100 mm desde el suelo en éste caso) y la Altura será de 2600 mm



Definida así su forma sólo nos resta asignar como textura del muro el archivo con la imagen del elemento.

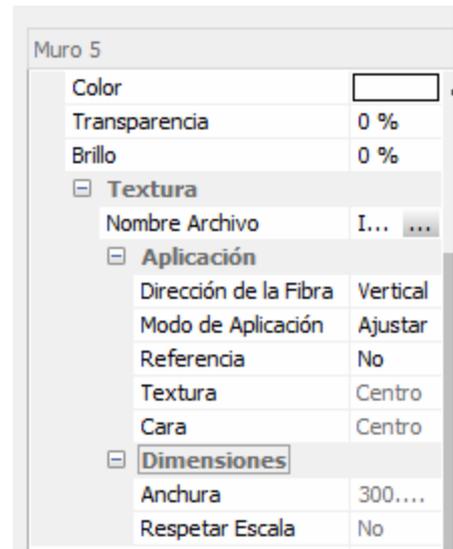
En éste caso se localiza en la carpeta Imagenes Ventanas



Polyboard 6 – Tutorial Armario

El Modo de Aplicación ha de ser Ajustar, para que se adapte la imagen a las dimensiones definidas para el muro.

En cuanto al parámetro Dirección de la fibra, lo cambiaremos si es preciso (si apreciamos que la imagen queda orientada inadecuadamente).



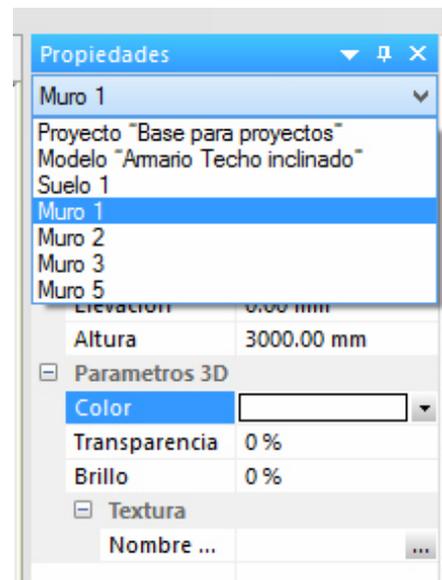
5.1 Ajuste del color de las paredes:

Un último detalle que hemos de atender.

Originalmente dimos a las paredes un color blanco. que vamos a reemplazar por el color del "trozo" de pared que hay en la imagen del cortinaje.

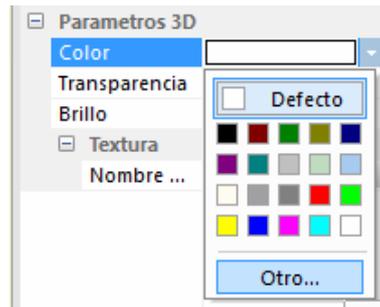
Cómo proceder?

En la vista 3d Render seleccionamos el elemento Muro 1 para que se muestren sus propiedades.

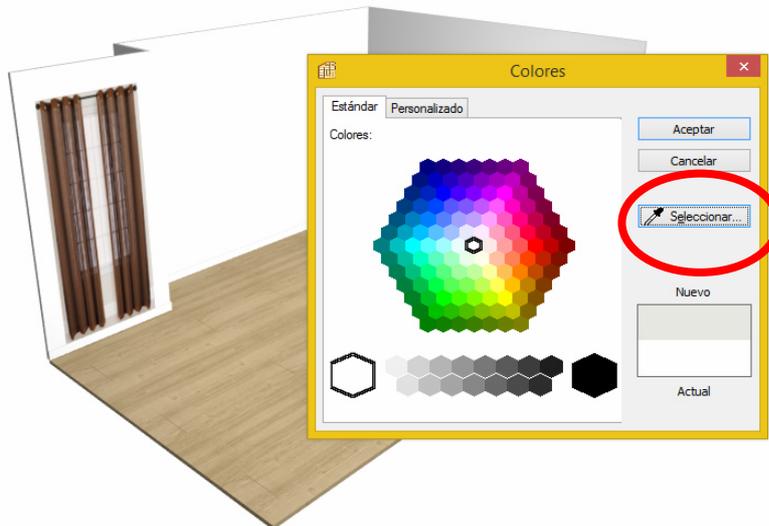


Polyboard 6 – Tutorial Armario

A continuación cambiamos su Color seleccionando "Otro"



y en la ventana de definición del color pulsamos el Botón Seleccionar.



y señalamos a la zona de l cortinaje en la que se muestra el tono de la pared original. Tras aceptar, éste es el resultado (notemos cómo el Zócalo Blanco se hace ahora visible por contraste con el nuevo color de las paredes)

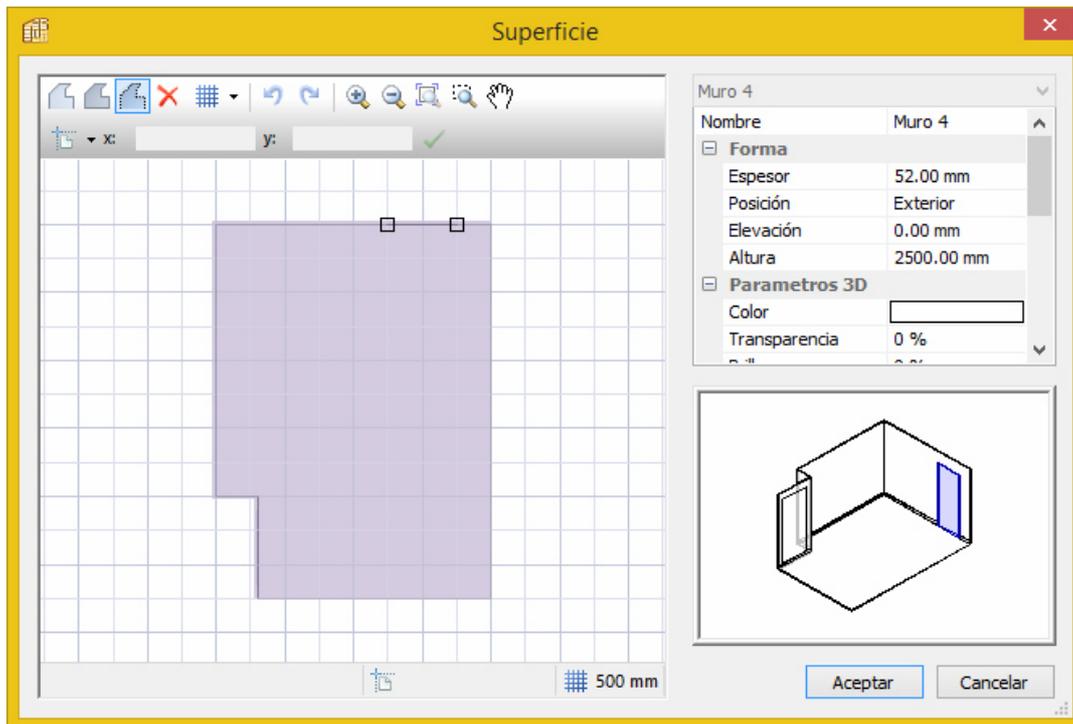


6. Añadir puerta

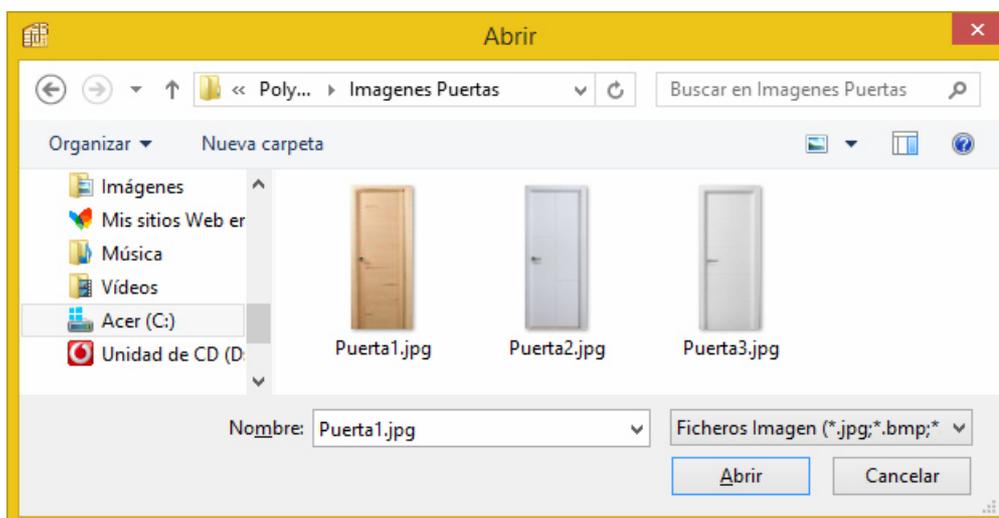
Para finalizar, añadimos la puerta de acceso a la habitación.

Creamos para ello un nuevo muro apoyándonos en el contorno del Zócalo. Podemos dar un Espesor de 12 mm (el mismo que tiene el zócalo) ó también de 52 mm (12 del zócalo + 40 de la pared)...es indistinto de cara al aspecto final.

La elevación será "0", para que arranque desde el Suelo y la Altura 2500mm



Acabamos asignando como textura el archivo con la imagen de la puerta



Polyboard 6 – Tutorial Armario

La aplicación será con Modo Ajustar ara que la imagen se adapte a las dimensiones de la puerta

