

Szkolenie Podstawowe BricsCAD 3D

Dzień 1: godz. 9:00 – 16:00 (o 12:00 godzinna przerwa).

1. Przypomnienie funkcjonalności związanej z projektowaniem 2D:

- a. Opis elementów (menu główne, pasek narzędzi, okna rysunków, pasek właściwości, pasek poleceń, pasek stanu, pasek wstążki)
- b. Dokowanie pasków narzędzi
- c. Omówienie obszarów roboczych
- d. Ustawienia

2. Wyświetlanie:

- a. Sterowanie widocznością obiektów
- b. Panel Struktury

3. Nawigacja:

- a. Mysz i klawiatura
- b. Narzędzia zakładki Widok
- c. Kółko nawigacji Patrz Od

4. Wybór elementów i menu Quad:

- a. Tryby selekcji
- b. Podświetlanie a zaznaczanie elementów
- c. Metody wyboru elementów w oknach zaznaczenia
- d. Korzystanie z menu Quad

5. Widoki:

- a. Tworzenie rzutni
- b. Ustawianie i wykorzystywanie widoków

6. Modelowanie:

- a. Tworzenie prymitywnych brył 3D
- b. Manipulowanie jedną oraz wieloma powierzchniami
- c. Manipulowanie jedną oraz wieloma krawędziami

Dzień 2 godz. 9:00 – 16:00 (o 12:00 godzinna przerwa).

7. Edytowanie brył 3D:

- a. Omówienie funkcjonalności DLUW
- b. Układy Współrzędnych GUW i LUW
- c. Operacje Boolowskie
- d. Narzędzia do edycji brył
- e. Wykorzystywanie przekrojów

8. Przygotowywanie wydruków:

- a. Tworzenie i ustawienia rzutni
- b. Rzuty Podstawowe
- c. Rodzaje Przekrojów
- d. Typy Detali
- e. Drukowanie

8. Wymiarowanie:

- a. Tworzenie wymiarów liniowych i kątowych
- b. Wstawianie wymiarów promieniowych, średnicowych i współrzędnych
- c. Dostosowywanie stylów wymiarowania i zarządzanie ich właściwościami

9. Parametryzacja:

- a. Więzy geometryczne i wymiarowe
- b. Wiązania 3D
- c. Parametryzacja brył 3D

10. Materiały:

- a. Tworzenie i edycja materiałów w menedżerze materiałów
- b. Nakładanie tekstur, ustawienia przezroczystości i odbić
- c. Obsługa plików rastrowych w różnych formatach (np. JPEG, PNG)

11. Rendering:

- a. Typy światła: punktowe, kierunkowe, reflektorowe
- b. Konfiguracja intensywności i koloru światła
- c. Wykorzystanie światła słonecznego i cieni
- d. Konfiguracja jakości renderingu
- e. Zapis i eksport renderów