

## SOLIDWORKS® od podstaw dla designerów (WZORNICTWO)

Ustawienia, konfiguracja programu.

- Omówienie SolidWorks
- Idea pracy w środowisku 3D
- Otwieranie i zapisywanie plików
- Interface
- Ustawienia narzędzi
- Szablony
- Paski narzędziowe
- Skrótów klawiaturowe
- Kreator kopiowania ustawień
- Przygotowanie komputera
- Wymagania sprzętowe

Wprowadzenie do szkicu

- Podstawy szkicowania
- Założenia projektowe
- Relacje szkicu
- Wymiary
- Zaokrąglenia szkicu
- Edycja szkicu
- Przedefiniowanie/niedodefiniowanie

Modelowanie części

- Wybieranie płaszczyzny szkicu
- Operacja dodania
- Operacja wyciągnięcia wycięcia
- Edycja operacji
- Opcje widoku/selektor widoku
- Zaokrąglenie
- Sfazowanie
- Rzuty
- Operacja przez obrót
- Kreator otworów

- Szyki
  - Liniowy
  - Kołowy
  - Lustro
  - Szyk oparty na krzywej
  - Szyk oparty na szkicu
  - Szyk oparty na tabeli
  - Wzór wypełnienia
- Właściwości masy
- Skorupy
- Żebra
- Pochylenia
- Zmiany projektowe
- Naprawy błędów szkicu i operacji

#### Konfiguracje części i równania

- Konfiguracje w częściach
- Konfiguracje ręczne
- Tabele konfiguracji
- Podsumowanie parametrów konfiguracji
- Równania
- Połączenie wymiarów
- Operacje z biblioteki

#### Złożenia

- Budowa złożenia
- Metody wstawiania części
- Wiązania
- Dodawanie i usuwanie komponentów
- Wykrywanie przenikania
- Wykrywanie kolizji
- Widoki rozstrzelone
- Stany wyświetlania
- Konfiguracje złożzeń

### Zaawansowane modelowanie części

- Części wieloobektowe
- Operacje lokalne – zastosowanie zakresu operacji
- Modelowanie obiektów narzędzi
- Kopuła
- Odcisnięcie
- Podział obiektów
- Operacja Połącz
- Wyciągnięcie po ścieżce
- Szkice 3D
- Zaawansowane szyki operacji, ścian, obiektów
- Wyciągnięcie po profilach
- Zaawansowane zaokrąglenia
- Deformacja
- Swobodne formowanie
- Inne techniki

### Podstawy modelowania powierzchniowego i hybrydowego

- Typy powierzchni
- Wyciągnięcie po profilach i po ścieżce
- Wypełnienie powierzchni
- Przytnij/Wydłuż
- Swobodne formowanie
- Powierzchnia rozwijalna
- Zastąp ścianę
- Wydłuż powierzchnię
- Cofnij przycięcie powierzchni
- Praca na pojedynczych ścianach
- FeatureWorks
- Zastosowanie splajnu
- Modelowanie hybrydowe
- Podział na obiekty i zapis do złożenia
- Projektowanie na bazie szkicu

## Podstawy renderingu w PhotoView360

- Wstęp
- RealView
- Perspektywa
- Przechwytywanie obrazu
- Ustawienia programu
- Wyglądy
- Stany wyświetlania
- Interfejs PhotoView360
- Kalkomanie
- Scena
- Tło
- Środowisko
- Światło
- Kamera
- Ustawienia renderowania
- Poświata i kaustyka
- Renderowanie konturów
- Renderowanie sieciowe
- Harmonogram zadań
- Okno podglądu i Ostateczne renderowanie

CADVANTAGE®