

SPIS TREŚCI

PRZEDMOWA

1. WPROWADZENIE DO PROJEKTOWANIA MEBLI

- 1.1. Mebel jako przedmiot procesu projektowo-konstrukcyjnego
- 1.2. Wspomaganie projektowania
- 1.3. Modelowanie geometryczne
- 1.4. Dokumentacja projektowa

2. WYBRANE ZAGADNIENIA RYSUNKU TECHNICZNEGO MEBLOWEGO

- 2.1. Formaty arkuszy, tabliczki
- 2.2. Numeracja rysunków
- 2.3. Linie rysunkowe, oznaczenia graficzne, uproszczenia rysunkowe

3. INFORMACJE OGÓLNE

- 3.1. Zarządzanie plikami
- 3.2. Zarządzanie projektami
- 3.3. Okno programu i menu
- 3.4. Funkcje myszy
- 3.5. Klawisze funkcyjne i skróty
- 3.6. Układy współrzędnych, kompas i jego funkcje
- 3.7. Tworzenie szablonów

4. SZKICE

- 4.1. Funkcje szkicownika
- 4.2. Modyfikacja szkicu
- 4.3. Więzy geometryczne
 - 4.3.1. Więzy postaciowe
 - 4.3.2. Więzy wymiarowe
- 4.4. Krzywe
 - 4.4.1. Odcinek
 - 4.4.2. Okrąg i łuk, elipsa, ewolwenta, osie
 - 4.4.3. B-splajn, C-splajn
 - 4.4.4. Pozostałe krzywe
 - 4.4.5. Prostokąt
 - 4.4.6. Punkt
 - 4.4.7. Kontur
 - 4.4.8. Linie pomocnicze
- 4.5. Modyfikacja krzywych
 - 4.5.1. Odsuniecie, oś, ucięcie, przycięcie, rozciągnięcie
 - 4.5.2. Pogrubienie
 - 4.5.3. Połączenie, podział krzywej

4.6. Układ współrzędnych

5. EDYCJA SZKICÓW

- 5.1. Rozbijanie

- 5.2. Modyfikacja
- 5.3. Wyciąganie, wstawianie, połączenie, przesunięcie
- 5.4. Przekształcenie, poruszenie
- 5.5. Wklejanie kopii, kopiowanie
- 5.6. Powtarzanie
- 5.7. Duplikowanie
- 5.8. Grupowanie
- 5.9. Przerwanie asocjatywności, nazwy szkiców i/lub elementów
- 6. MODELOWANIE CZĘŚCI 3D
 - 6.1. Tworzenie obiektów 3D
 - 6.1.1. Standardowe obiekty 3D, prostopadłościan, walec, stożek, kula
 - 6.1.2. Operacje modelowania 3D
 - 6.1.2.1. Bryły, wyciągnięty kształt
 - 6.1.2.2. Obrotowy kształt
 - 6.1.2.3. Rura, przeciągnięcie profilu, swept
 - 6.1.2.4. Kopuła
 - 6.1.2.5. Obrót kształtem, butelka
 - 6.1.2.6. Płaska powierzchnia
 - 6.1.2.7. Przesunięcie profilu, ruled surface
 - 6.1.2.8. Kształt obrotowy i powierzchnia obrotowa
 - 6.1.2.9. Rozpinanie powierzchni, Loft
 - 6.1.2.10. Polecenie 3-4 krzywe
 - 6.1.2.11. Ścieżka robocza, Patchwork
 - 6.2. Modyfikacja obiektów 3D
 - 6.2.1. Modyfikacja kształtów
 - 6.2.1.1. Zbieżność
 - 6.2.1.2. Fazowanie, zaokrąglenie
 - 6.2.1.3. Ucięcie
 - 6.2.1.4. Kieszeń, wydrażenie, wytłoczenie
 - 6.2.1.5. Wpust
 - 6.2.1.6. Odejmovanie, połączenie, żebro
 - 6.2.1.7. Kreator otworów
 - 6.2.1.8. Gwintowanie
 - 6.2.1.9. Powierzchnia styczna, powierzchnia prostopadła
 - 6.2.1.10. Polecenie matrix
 - 6.2.1.11. Kopiowanie powierzchni
 - 6.2.2. Operacje powierzchniowe i Boole'a
 - 6.2.2.1. Odwróć
 - 6.2.2.2. Rozciągnij
 - 6.2.2.3. Wygładzenie
 - 6.2.2.4. Dostosuj ciągłość
 - 6.2.2.5. Odbicie
 - 6.2.2.6. Usuń

- 6.2.2.7. Zamień na bryłę/powierzchnię
- 6.2.2.8. Deform
- 6.2.2.9. Modyfikacja powierzchni
- 6.2.2.10. Odsunięcie
- 6.2.2.11. Pogrubienie
- 6.3. Menadżer operacji
 - 6.3.1. Kopiowanie, powtarzanie, duplikowanie
 - 6.3.2. Propagacja operacji
 - 6.3.3. Pozostałe operacje
- 6.4. Narzędzia dodatkowe
- 7. PARAMETRY
 - 7.1. Utwórz i modyfikuj parametr
 - 7.2. Połącz i modyfikuj parametr
 - 7.3. Edycja listy
 - 7.4. Połączenie z dokumentem Excel
 - 7.5. Optymalizacja
- 8. STEROWANIE WYŚWIETLANIEM
 - 8.1. Zoom
 - 8.2. Widok
 - 8.3. Widoczność
 - 8.4. Warstwy
 - 8.5. Elementy sterujące
 - 8.6. Przezroczystość
 - 8.7. Typy linii
 - 8.8. Kolor i tekstura
 - 8.9. Wzory kreskowań
 - 8.10. Materiał
 - 8.11. Renderowanie
- 9. MODELOWANIE ZŁOŻEŃ 3D
 - 9.1. Definiowanie części
 - 9.2. Wstaw podzłożenie/część
 - 9.3. Kopiuj komponent
 - 9.4. Przedefiniuj pozycjonowanie
 - 9.5. Utwórz system więzów, dodaj więzy
 - 9.6. Złożenia montażowe
 - 9.7. Animacja złożenia
 - 9.8. Złożenia materiałowe BOM
 - 9.8.1. Plik złożenia materiałowego
 - 9.8.2. Eksport złożenia materiałowego
- 10. PRZEGLĄDARKA OBIEKTÓW I NARZĘDZIA POMIAROWE
 - 10.1. Edycja części
 - 10.2. Edycja złożów
 - 10.3. Narzędzia pomiarowe

- 10.3.1. Dziedziczenie
- 10.3.2. Cechy i współrzędne
- 10.3.3. Kąt, promień, odległość, długość
- 10.3.4. Ciągłość
- 10.3.5. Krzywizna
- 10.3.6. Kierunek normalny
- 10.3.7. Właściwości fizyczne, pole powierzchni, objętość, masa, bezwładność
- 10.3.8. Kolizje
- 10.3.9. Topologia i geometria
- 11. WOOD, Konfiguracja TopSolidWood
- 12. WOOD, PROJEKTY MEBLI
 - 12.1. Projekty okuć i akcesoriów
 - 12.1.1. Wkręt
 - 12.1.2. Trzpień i mimośród
 - 12.1.3. Zawias skrzydełkowy
 - 12.1.4. Zawias Intermat SOFT z prowadnikiem
 - 12.1.5. Uchwyt
 - 12.1.6. Sprężyna falista
 - 12.1.7. Sprężyna bonnell
 - 12.2. Projekty mebli
 - 12.2.1. Krzesło drewniane
 - 12.2.1.1. Rama krzesła
 - 12.2.1.1.1. Nogi
 - 12.2.1.1.2. Oskrzynie
 - 12.2.1.1.3. Łączyna
 - 12.2.1.1.4. Deseczka oparciowa
 - 12.2.1.2. Siedzisko
 - 12.2.1.3. Zestawienie materiałów
 - 12.2.2. Stół drewniany
 - 12.2.2.1. Szkielet
 - 12.2.2.2. Nogi toczne
 - 12.2.2.3. Płyta robocza z tworzyw drzewnych
 - 12.2.2.4. Zestawienie materiałów
 - 12.2.3. Szafka
 - 12.2.3.1. Korpus
 - 12.2.3.2. Cokół
 - 12.2.3.3. Wregi, ściana tylna i przegrody poziome
 - 12.2.3.4. Złącza i połączenia
 - 12.2.3.5. Drzwi
 - 12.2.3.6. Zawiasy i uchwyty
 - 12.2.3.7. Obrzeża i okleiny
 - 12.2.3.8. Parametry i zestawienia materiałowe

- 12.2.4. Lada recepcyjna
 - 12.2.4.1. Płyty robocze i osłony
 - 12.2.4.2. Przegrody pionowe
 - 12.2.4.3. Relingi i osłony
 - 12.2.4.4. Parametry
 - 12.2.4.5. Okleinywanie wąskich powierzchni
 - 12.2.4.6. Zestawienie materiałów
- 12.2.5. Sofa tapicerowana
 - 12.2.5.1. Okucia i akcesoria
 - 12.2.5.2. Podzespół bok fotela
 - 12.2.5.3. Podzespół siedziskowo-oparciowy
 - 12.2.5.4. Zestawienie materiałów
- 13. DOKUMENTACJA 2D
 - 13.1. Opcje konfiguracji
 - 13.1.1. Szablon rysunku
 - 13.1.2. Automatyczna dokumentacja 2D
 - 13.1.3. Tabliczka zestawieniowa
 - 13.2. Rzuty
 - 13.2.1. Rzuty złożeń
 - 13.2.2. Rzuty i przekroje podłóżeń
 - 13.2.3. Rzuty i przekroje elementów płytowych
 - 13.2.4. Rzuty i przekroje elementów graniakowych
 - 13.3. Wymiarowanie
 - 13.4. Edycja tekstu
 - 13.4.1. Teksty, odnośniki i notatki
 - 13.4.2. Modyfikacje tekstu
 - 13.5. Zestawienia materiałów
 - 13.6. Przykłady dokumentacji 2D
- 14. WOOD MODYFIKACJE
 - 14.1. Projektowanie obrzeży
 - 14.2. Definiowanie szablonów łączników
 - 14.3. Definiowanie szablonów narzędzi
- 15. LITERATURA
- 16. INDEKS