

Rozdział 1. Przygotowanie narzędzi (7)

- Pobieranie plików (7)
- Instalacja i konfiguracja (10)
- Pierwszy rzut oka (10)

Rozdział 2. Rysowanie rzutu (15)

- Nawigacja (16)
- Podpowiedzi (20)
- Tworzenie linii o zadanej długości (22)
- Podawanie współrzędnych punktu końcowego linii (23)
- Rysowanie według linii pomocniczych (24)
- Precyzyjne tworzenie prostokątów (26)
- Dodawanie obrysu (29)
- Dokładne przemieszczanie (31)
- Łuki i koła (32)
- Wieloboki (33)
- Warto zapamiętać (34)

Rozdział 3. Ściany (35)

- Wyłaczanie prostoliniowe (35)
- Wyłaczanie otworów (36)
- Wyłaczanie wzdłuż dowolnej ścieżki (40)
- Bryły obrotowe (43)
- Warto zapamiętać (44)

Rozdział 4. Okna i drzwi (45)

- Okno. Tworzenie komponentu (45)
- Okno. Edycja komponentu i przypisywanie materiałów (47)
- Okna Materials i Components (51)
- Wstawianie okien. Precyzyjne obracanie obiektów (54)
- Drzwi. Zagnieżdżanie grup i komponentów (56)
- Drzwi. Kopiowanie i modyfikowanie komponentów (59)
- Skalowanie obiektów (62)
- Komponenty z opcją Cut opening (65)
- Komponenty dynamiczne (67)
- Warto zapamiętać (71)

Rozdział 5. Materiały (73)

- Podział powierzchni podłogi. Narzędzie Protractor (74)
- Własne tekstury (78)
- Zapisywanie i porządkowanie kolekcji materiałów (80)
- Edycja materiałów (82)
- Obracanie tekstury (85)
- Narzędzie Paint Bucket (1) (89)
- Narzędzie Paint Bucket (2). Ukrywanie i wyświetlanie obiektów (91)

- Teksturowanie odnośników do komponentów (93)
- Warto zapamiętać (97)

Rozdział 6. Wyposażenie wnętrza (99)

- Warstwy (100)
- Blokowanie obiektów (103)
- Rzuty (104)
- Przekroje (108)
- Kuchnia. Operacje Boole'a (113)
- Kuchnia. Odbicia lustrzane (119)
- Rysowanie we własnym układzie współrzędnych (Axes) (123)
- Wygładzanie (129)
- Importowanie do pliku i komponenty dynamiczne (133)
- Zasłony (134)
- Warto zapamiętać (137)

Rozdział 7. Oświetlenie i prezentacja (139)

- Źródła światła (139)
- Tworzenie szeregu obiektów (142)
- Mgła (146)
- Gotowe lampy (148)
- Sufit (150)
- Style (153)
- Cienie (158)
- Spacer kamerą (163)
- Wymiary i opisy (169)
- Znak wodny (175)
- Eksportowanie prezentacji (178)
- Warto zapamiętać (181)

Rozdział 8. Materiały i wstępny rendering (183)

- Przygotowanie modelu do eksportu (183)
- Eksport modelu do pliku XML (186)
- Kerkythea. Kamery, światła i obiekty geometryczne (189)
- Pierwszy rendering i dobieranie jasności światła (195)
- Emitery światła (199)
- Korzystanie z gotowych materiałów (202)
- Poprawianie skali tekstury (205)
- Importowanie wybranych obiektów (208)
- Tworzenie materiału teksturowanego (211)
- Materiały emitujące światło (217)
- Lustro (218)
- Szkło (220)
- Tło sceny i oświetlenie dzienne (222)
- Warto zapamiętać (229)

Rozdział 9. Rendering animacji (231)

- Przygotowanie animacji i oświetlenia (231)
- Tworzenie własnej biblioteki materiałów (233)
- Import materiałów KT (236)
- Eksportowanie animacji (240)

Skorowidz (245)