

- Przedmowa (7)
- O Autorach (7)

Rozdział 1. Wstęp (8)

- 1.1. O książce (8)
- 1.2. Co powinienś wiedzieć na początek (8)
- 1.3. Konwencje przyjęte w książce (9)

Rozdział 2. Przygotowanie stanowiska pracy (11)

- 2.1. Foldery (11)
- 2.2. Folder programu (12)
 - o Gdzie umieścić folder programu? (12)
 - o Co powinno znaleźć się w folderze programu? (12)
 - o Co należy usunąć z folderu programu? (13)
- 2.3. Foldery projektów (14)
 - o Gdzie umieszczać foldery projektów? (14)
 - o Foldery robocze (14)
 - o Co powinno znaleźć się w folderze roboczym? (14)
 - o Dalszy podział (14)
- 2.4. Folder biblioteki (15)
- 2.5. Folder szablonów (16)
- 2.6. Zabezpieczanie danych (16)
- 2.7. Kopie zapasowe (17)
 - o Jak często wykonywać kopię zapasową? (18)
 - o Nośniki (18)
 - o Które foldery i pliki należy zabezpieczać? (19)

Rozdział 3. Podstawowe pojęcia ArchiCAD-a (21)

- 3.1. Modele trójwymiarowe a płaskie rysunki (21)
 - o Pojęcia "wizualizacji architektonicznej" i "wirtualnej symulacji" (21)
 - o Tworzenie dokumentacji (23)
 - o Kiedy przestać modelować, a zacząć rysować? (24)
- 3.2. Biblioteki (25)
 - o Zarządzanie bibliotekami (25)
 - o Gdzie umieszczać samodzielnie wykonane elementy (26)
 - o Archiwizacja projektu; pliki *.PLA (27)
- 3.3. Kondygnacje (28)
 - o Kondygnacje a organizacja projektu (28)
 - o Kondygnacje a przechowywanie dodatkowych informacji (29)
- 3.4. Warstwy (29)
 - o Podział na warstwy (30)
 - o Nazewnictwo warstw (31)
 - o Kombinacje warstw (31)
- 3.5. Skala w ArchiCAD-zie (33)
 - o Zmiana skali a opisy i wymiarowanie (33)
 - o Zmiana skali a obiekty (33)
 - o Zmiana skali a linie i wypełnienia (33)

- 3.6. Współpraca ArchiCAD-a z Plotmakerem (34)
 - o Co może być wykonane w każdym z tych programów (34)
 - o Z ArchiCAD-a do Plotmakera (35)
 - o Aktywne połączenia (Hotlinks (Łączy)) (37)

Rozdział 4. Wstępne ustalenia (39)

- 4.1. Wprowadzenie (39)
- 4.2. Siatka konstrukcyjna (40)
 - o Siatka konstrukcyjna jako pomoc rysunkowa (40)
 - o Siatka konstrukcyjna jako siatka konstrukcyjna (40)
 - o Szkocka krata (41)
- 4.3. Jednostki (41)
- 4.4. Czcionki (42)
 - o Im prostsze, tym lepsze! (42)
- 4.5. Pióra i kolory (43)
 - o Numer pióra, kolor pióra, grubość pióra (43)
 - o Pióra i kolory wprowadzone w szablonie (45)
- 4.6. Symbole i szata graficzna projektu (45)

Rozdział 5. Praca nad projektem (47)

- 5.1. Wprowadzenie (48)
- 5.2. Lokalizacja (48)
 - o Wprowadzanie danych w postaci cyfrowej (48)
 - o Wprowadzanie danych z pomiarów geodezyjnych (48)
- 5.3. Początek układu współrzędnych (49)
 - o Jak powinien zostać ulokowany budynek względem początku układu współrzędnych? (49)
 - o Początek układu współrzędnych a tworzenie obiektów (50)
- 5.4. Orientacja względem stron świata (50)
- 5.5. Linie konstrukcyjne (52)
- 5.6. Siatki (53)
- 5.7. Budowa modelu (55)
 - o Ściany (55)
 - o Czego nie wolno robić ze ścianami (58)
 - o Podłogi (59)
 - o Fundamenty (60)
 - o Dachy (68)
 - o Otoczenie (71)
 - o Wyposażenie wnętrza i elementy umeblowania (71)
 - o Lampy (72)
 - o Dokończenie modelu (73)
- 5.8. Tworzenie rzutów (74)
 - o Rzut kondygnacji (75)
 - o Rzut sufitu (75)
 - o Podziały sufitu (77)
 - o Plan instalacji elektrycznej (78)
- 5.9. Przekroje i elewacje (79)
 - o Rozmieszczanie linii przekrojowych i elewacyjnych (79)

- o Czym się różni elewacja od przekroju? (79)
 - o Dlaczego nie obrysowywać przekroju modelu? (81)
- 5.10. Schematy i zestawienia (85)
- 5.11. Szczegóły konstrukcyjne (86)
 - o Nakładki i arkusze (87)
 - o Gdzie umieszczać szczegóły? (88)
 - o Zmiana skali (88)

Rozdział 6. Plotmaker (91)

- 6.1. Do czego służy Plotmaker? (91)
- 6.2. Układ arkuszy (92)
 - o Ile arkuszy umieścić w jednym pliku Layout? (92)
- 6.3. Pióra i kolory w Plotmakerze (95)
 - o Wykorzystanie Plotmakera do zmiany ustawień piór i kolorów (95)
- 6.4. Nagłówki (97)
 - o Tworzenie nagłówka (97)
 - o Tworzenie szablonu dla Plotmakera (100)

Rozdział 7. Co jeszcze warto wiedzieć (103)

- 7.1. Pomieszczenia o podwójnej wysokości (104)
 - o Okno nad oknem (104)
 - o Okno na całą wysokość ściany (105)
- 7.2. Przesunięte poziomy (106)
- 7.3. Generowanie rzutu sufitu z modelu 3D (109)
- 7.4. Projekt a stan istniejący (111)
 - o Rysunek łączny (112)
 - o Oddzielne rysunki (114)
- 7.5. Działka z wieloma zabudowaniami (115)
 - o Struktura plików (115)
 - o Przygotowanie plików (116)
 - o Zapisywanie obiektów (117)
 - o Projekty oparte na powtarzalnych modułach (119)
 - o Zapisywanie części zawartości pliku (119)
- 7.6. Koncepcje (120)
 - o Polecenie Save As (Zachowaj jako) (120)
 - o "Nowa lokalizacja" (120)
 - o Korzystanie z warstw (120)
 - o Czy jeszcze do tego wrócisz? (121)
- 7.7. Korekty (121)
 - o Czym różnią się korekty od wersji alternatywnych? (121)
 - o Graficzne oznaczenie (122)
 - o Korzystanie z Plotmakera przy archiwizacji rysunków (123)
- 7.8. Eksport rysunków w formacie AutoCAD-a (124)
 - o Przygotowanie projektu do eksportu (124)
 - o Zapisz jako... (125)
 - o Ustawienia w oknie dialogowym eksportu (125)
- 7.9. Import rysunków w formacie AutoCAD-a (127)
 - o Wersja programu (127)

- o Import pliku (127)
- o Ustawienia w oknie dialogowym importu (128)
- o Jeśli to nie działa (129)
- o Plik jest w ArchiCAD-zie (130)
- o Dołączanie zaimportowanego pliku do pliku z projektem (130)
- o Usuwanie zbędnej informacji (130)
- o Dodatkowe zabezpieczenie (131)

Dodatek A. Numery piór a grubości linii (133)

Dodatek B. Instrukcje rysunkowe (135)

- TS-01: Zmiana domyślnych własności obiektów (135)
- TS-02: Określanie granic terenu na podstawie pomiarów geodezyjnych (136)
- TS-03: Przenoszenie rysunku w pobliże początku układu współrzędnych (138)
- TS-04: Wykorzystanie modułów (139)
 - o Tworzenie modułu w oddzielnym pliku (140)
 - o Korzystanie z modułów (140)
 - o Zbiór różnych elementów 2D (141)
 - o Zbiór typowych drzwi i okien (141)
 - o Korzystanie z okna QuickViews przy pracy z modułami (141)
 - o Jak korzystać z modułów: kontrolowanie warstw (142)
 - o Jak korzystać z modułów: pliki szablony (142)
- TS-10: Tworzenie łąty (142)
 - o Jak działa polecenie Create Patch (Utwórz łątę)? (143)
 - o Elementy składowe łąty (143)
- TS-11: Tworzenie obiektów (1.1) (144)
- TS-11: Tworzenie obiektów (1.2) (144)
- TS-12: Tworzenie obiektów (2) (148)
- TS-13: Nietypowe okna - prostokątne (1.1) (151)
- TS-13: Nietypowe okna - prostokątne (1.2) (152)
- TS-14: Nietypowe okna - nieregularne (1.1) (155)
- TS-14: Nietypowe okna - nieregularne (1.2) (157)
- TS-15: Obiekty zależne od skali (159)