

Wprowadzenie do trójwymiarowości (9)

1. Jak posługiwać się programami typu CAD (17)

- Kostka widoków (17)

- Wstążka (18)

 - Menu główne (18)

 - Menu pomocy (18)

 - Logowanie (19)

- Sterowanie za pomocą myszy (20)

 - Zaznaczanie (20)

 - Zaznaczanie kilku obiektów naraz (20)

 - Orbitowanie (20)

- Prawostronny pasek narzędziowy (20)

 - Przesuwanie (Pan) (21)

 - Orbitowanie (Orbit) (21)

 - Przybliżanie (Zoom) (22)

- Drzewo projektu (22)

2. 123D Sculpt+ (23)

- Rozpoczynamy pracę w 123D Sculpt+ (23)

- Wyszukiwanie modeli upublicznianych przez członków społeczności Sculpt+ (24)

- Przycisk Me (25)

- Przycisk Create (26)

 - Budowanie od podstaw (26)

- Przestrzeń robocza szkieletu (28)

 - Menu (28)

 - Undo (28)

 - Redo (28)

 - Help (29)

 - Reset Camera (29)

 - Nawigowanie w trybie szkieletowym (29)

 - Przybliżanie i oddalanie widoku (29)

 - Przesuwanie widoku (29)

- Edycja szkieletu (29)

 - Tworzenie (29)

 - Usuwanie, wycinanie, kopiowanie i wklejanie (30)

 - Dodawanie stawów (30)

 - Łączenie stawów (30)

 - Przemieszczanie stawów (30)

 - Kształtowanie szkieletu (31)

 - Obracanie (31)

 - Skalowanie (31)

 - Wypalanie (32)

- Przestrzeń robocza rzeźbienia i malowania (32)

 - Rzeźbienie (32)

 - Powrót do głównej przestrzeni rzeźbienia (33)

 - Rzeźbienie przez wypychanie (33)

 - Rzeźbienie przez drążenie (33)

 - Wygładzanie (34)

 - Wyostrażanie (34)

- Spłaszczanie (34)
- Chwytnie (34)
- Symetria (35)
- Tryb Color Paint (malowanie) (35)
 - Narzędzia trybu Color Paint (37)
- Opcje próbek kolorów (37)
- Opcje pędzli (37)
 - Pędzel twardy (Hard Brush) (38)
 - Pędzel miękki (Soft Brush) (38)
 - Więcej pędzli (More Brushes) (38)
- Teksturowanie przez pocieranie (39)
- Wybór obrazu (39)
 - Zdjęcie (40)
 - Zdjęcie wprost z aparatu (40)
 - Wzorek (40)
 - Twarz (41)
 - Oczy (41)
 - Szara, cętkowana tekstura (41)
 - Trzy gwiazdki (41)
- Ukrywanie obrazu (42)
- Tryb ustawiania pozy (42)
 - Narzędzie Pose (pozuj) (42)
 - Narzędzie Orient (kieruj) (43)
- Tryb środowiska (43)
- Tryb publikacji i wytwarzania (44)

3. 123D Meshmixer (45)
- Do czego może służyć Meshmixer? (46)
 - Rozpoczynanie pracy (46)
 - Import (importuj) (46)
 - Open (otwórz) (46)
 - 123D (47)
 - Import Bunny (importuj królika) (47)
 - Import Sphere (importuj sferę) (47)
 - Import Plane (importuj płaszczyznę) (47)
 - Keyboard Shortcuts (skrótory klawiszowe) (47)
 - Ćwiczenie: Uszczelnianie królika (47)
 - Etap 1. Zaimportuj królika (48)
 - Etap 2. Znajdź otwór (48)
 - Etap 3. Załataj dziurę (50)
 - Drukowanie (50)
 - Pasek narzędziowy (51)
 - Import (importuj) (51)
 - Meshmix (mieszaj siatki) (52)
 - Biblioteka My Parts (elementy własne) (54)
 - Select (zaznacz) (54)
 - Sculpt (rzeźbij) (56)
 - Edit (edytuj) (56)
 - Analysis (analiza) (58)
 - Inspirujące projekty z Meshmixera (59)

4. 123D Design (61)

- Instalacja i przygotowanie do pracy (63)
- Poruszanie się po programie (64)
- Na początek: zabawa z klockami (65)
 - Etap 1. Utwórz prostokąt na płaszczyźnie głównej (66)
 - Etap 2. Przekształć prostokąt w obiekt 3D (67)
 - Etap 3. Zmodyfikuj model (67)
- Biblioteka podzespołów (70)
- Modelowanie od podstaw (71)
- Menu główne (74)
 - New (nowy) (74)
 - Open (otwórz) (74)
 - Insert (wstaw) (74)
 - Import SVG (importuj SVG) (74)
 - Save (zapisz) (75)
 - Save a Copy (zapisz kopię) (75)
 - Export (eksportuj) (75)
 - Send To (wyślij do) (75)
 - 3D Print (drukuj w 3D) (75)
 - Exit (wyjdź) (75)
- Przybornik główny (75)
 - Undo i Redo (cofnij i ponów) (76)
 - Transform (przekształć) (76)
- Narzędzia konstruktorskie (76)
 - Primitives (figury elementarne) (76)
 - Sketch (szkic) (77)
 - Construct (konstrukcja) (92)
 - Modify (modyfikacja) (102)
 - Pattern (szyk) (103)
 - Grouping (grupowanie) (109)
 - Combine (łączenie) (109)
 - Text (tekst) (109)
 - Snap (przyciąganie) (110)
 - Material (materiał) (110)
- Ćwiczenie: klucz do sukcesu (111)
- Ćwiczenie: korpus gitary (112)
- Ćwiczenie: tworzenie bryły przez obracanie kształtu (114)
- Zadanie: zbuduj domek dla ptaków (116)
- Co dalej? (116)

5. 123D Make (119)

- Rozpoczynanie pracy (119)
- Menu (120)
 - New (nowy) (121)
 - Open Example Shape (otwórz kształt przykładowy) (121)
 - Open (otwórz) (121)
 - Save (zapisz) (121)
 - Save a Copy (zapisz kopię) (123)
 - Export Mesh (eksportuj siatkę) (123)
 - 3D Print (druk 3D) (124)
 - Exit (wyjście) (124)
- Panel Model (model) (124)
 - Przycisk Import (importuj) (124)

- Przycisk z ikoną oka (125)
- Przycisk Rotate (obróć) (125)
- Panel Manufacturing Settings (ustawienia produkcyjne) (125)
 - Przycisk z ikoną koła zębatego (125)
 - Przycisk z ikoną ołówka (126)
 - Lista ustawień (126)
- Panel Object Size (rozmiar obiektu) (126)
 - Units (jednostki) (127)
 - Original Size (rozmiar pierwotny) (127)
 - Uniform Scale (skalowanie proporcjonalne) (127)
- Panel Construction Technique (metoda konstrukcji) (127)
 - Stacked Slices (nakładane płyty) (128)
 - Interlocked Slices (płyty zazębiane) (129)
 - Curve (krzywa) (130)
 - Radial Slices (płyty radialne) (130)
 - Folded Panels (panele zginane) (132)
 - Vertex Count (liczba wierzchołków) (132)
 - Face Count (liczba ścianek) (133)
 - Add/Remove Seams (dodaj/usuń szwy) (134)
 - Joint Type (rodzaj połączenia) (134)
 - Slice Distribution (rozkład płytów) (136)
 - Slice Direction (kierunek cięcia) (139)
 - Modify Form (modyfikowanie formy) (139)
 - Assembly Steps (kolejność montażu) (142)
 - Get Plans (pozyskiwanie planów) (142)

6. 123D Catch (145)

- Jak działa aplikacja 123D Catch? (145)
- Skanowanie z użyciem aplikacji Catch - podstawy (147)
- Do dzieła! Fotografujemy! (149)
 - Etap 1. Sesja próbna (149)
 - Etap 2. Sprawdzanie i korekta oświetlenia (150)
 - Etap 3. Skanowanie obiektu (151)
 - Etap 4. Przygotowanie do zdjęć (152)
 - Etap 5. Sesja zdjęciowa (152)
 - Etap 6. Przetwarzanie (153)
 - Etap 7. Sprawdzanie rezultatów (155)
- Czyszczenie skanu 3D (155)
- Drukowanie w 3D (156)
- Co dalej? (156)

Skorowidz (157)