

Spis treści

Dla kogo nie jest ta książka (5)

Rozdział 1. Od czego zacząć? (7)

- Uruchamianie programu (8)
- Praca w przestrzeni trójwymiarowej (12)
 - Oglądanie modelu w przestrzeni trójwymiarowej (12)
 - Zmiana geometrii z wykorzystaniem narzędzia Pull/Push (17)
- Rysowanie prostych obiektów (22)

Rozdział 2. Tworzenie pierwszego modelu (25)

Rozdział 3. Wprowadzenie do biblioteki komponentów dynamicznych (37)

Rozdział 4. Dostosowywanie programu (47)

Rozdział 5. Narzędzia podstawowe (55)

- Zaznaczanie (55)
- Usuwanie (61)
- Definiowanie materiału i nakładanie koloru (62)
- Narzędzia do rysowania (65)
 - Narzędzie Line (65)
 - Narzędzie Arc (69)
 - Narzędzie Rectangle (71)
 - Narzędzie Circle (73)
 - Narzędzie Polygon (75)

Rozdział 6. Narzędzia edycji obiektów (77)

Rozdział 7. Złożone obiekty geometryczne (91)

Rozdział 8. Narzędzia konstrukcyjne (101)