

ZAZNACZANIE



Co-funded by
the European Union

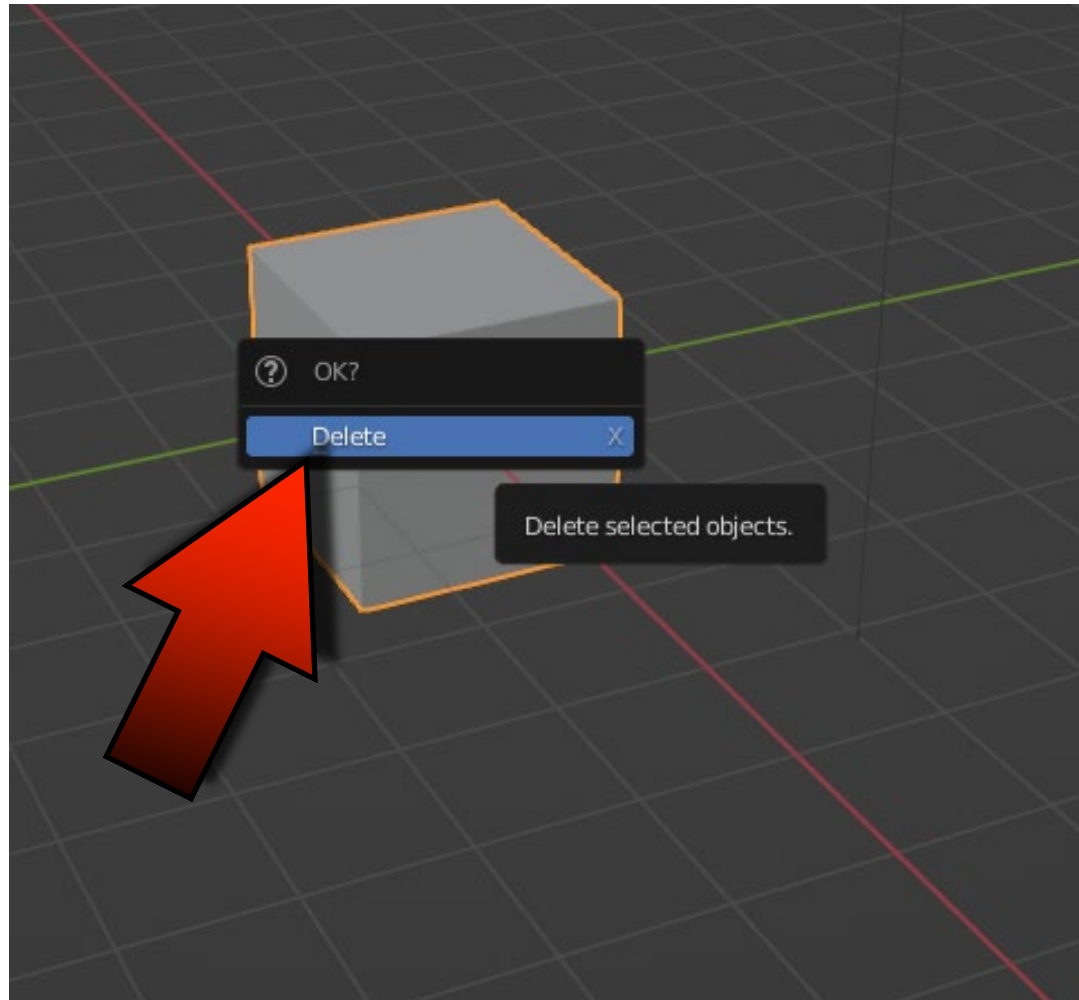


2024-1-PL01-KA220-VET-000243150

the European Union
co-funded by

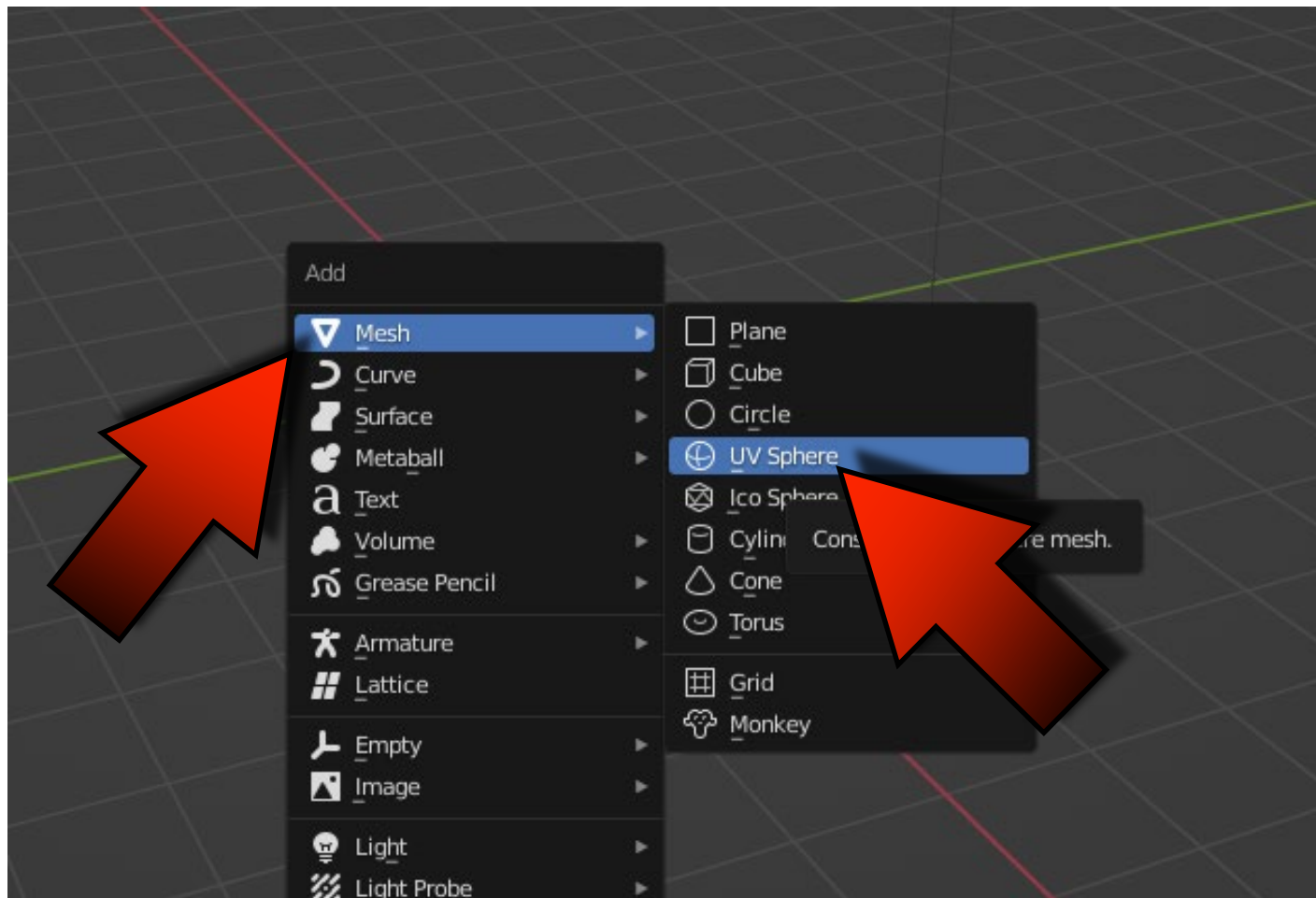
2024-1-PL01-KA220-VET-000243150

URUCHAMIANY PROGRAM BLENDER I KLAWISZEM X USUWAMY CUBE



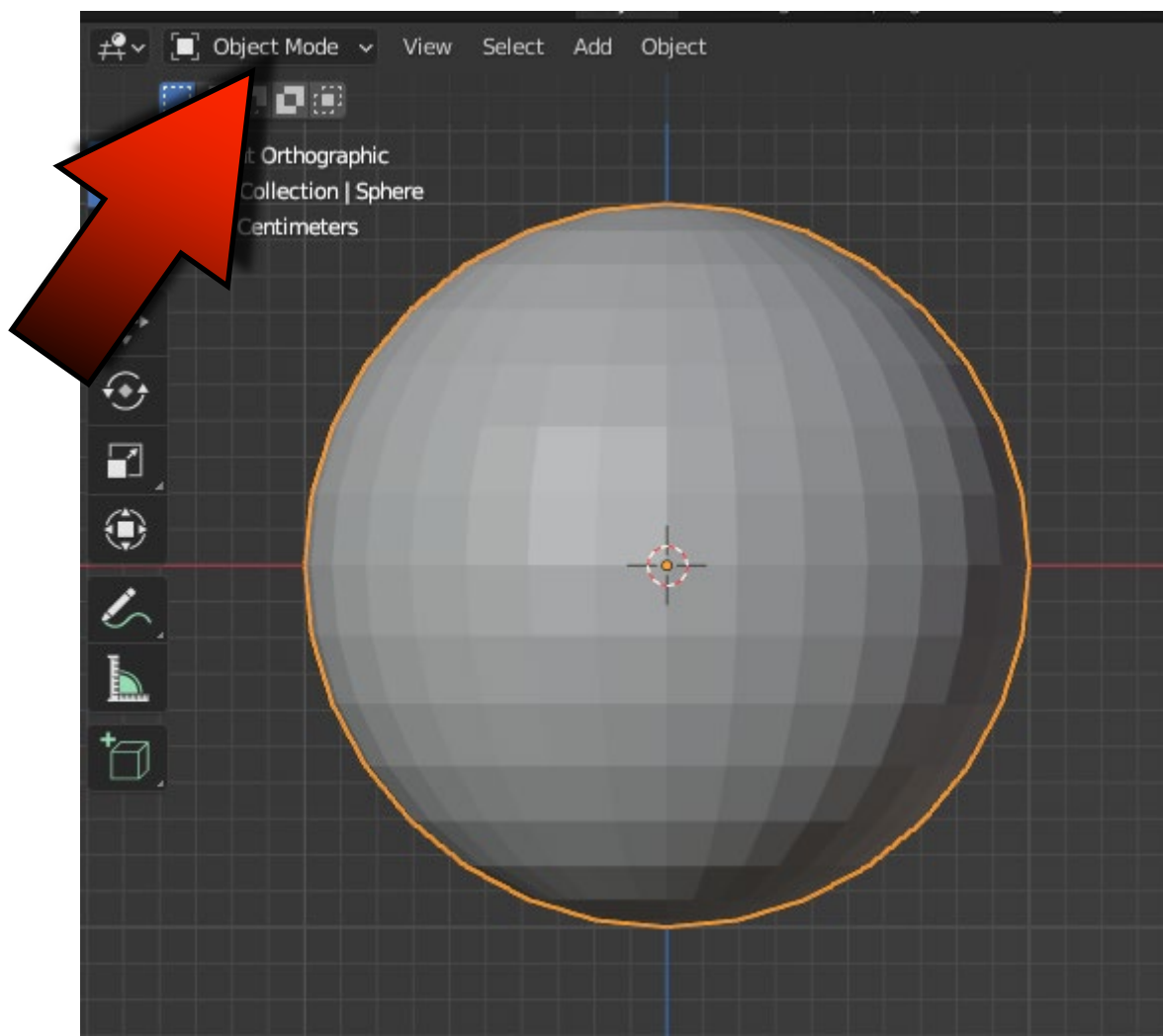
ZAZNACZANIE

ZA POMOCĄ **SHIFT+A** **DODAJEMY UV SPHERE**



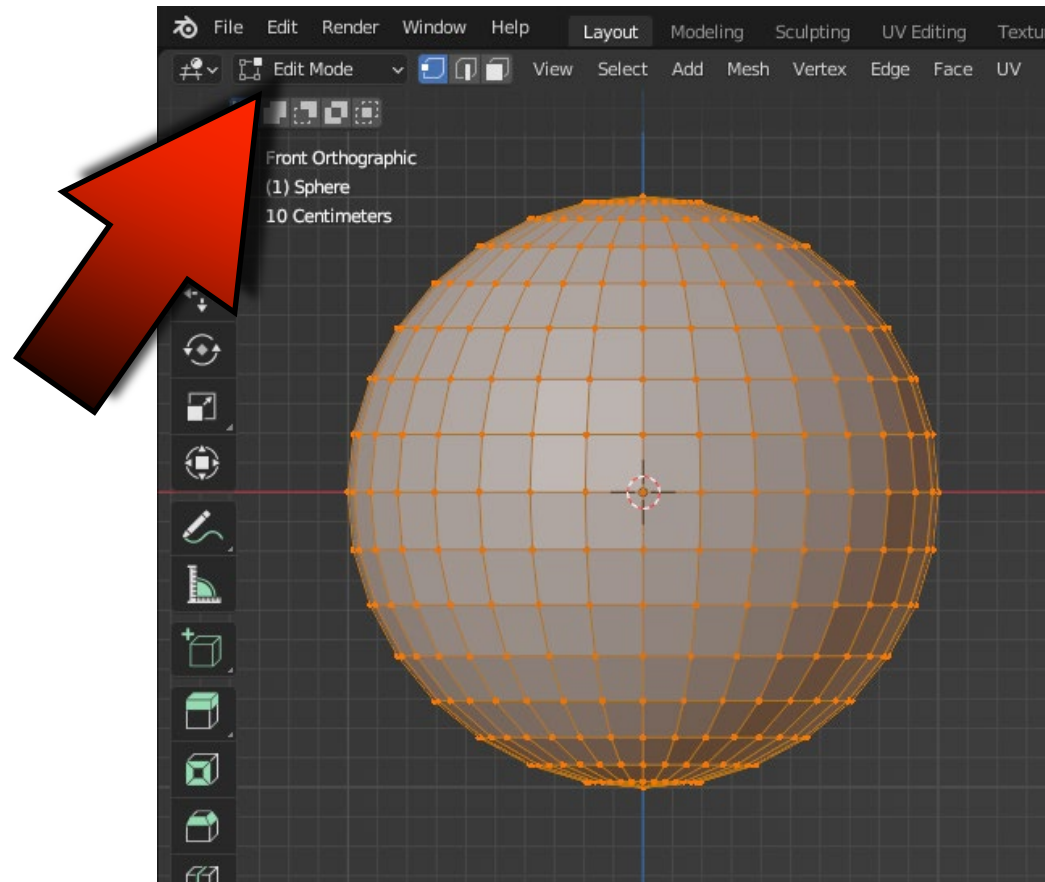
ZAZNACZANIE

NA POCZĄTKU JEŚMY W TRYBIE **OBJECT MODE**



ZAZNACZANIE

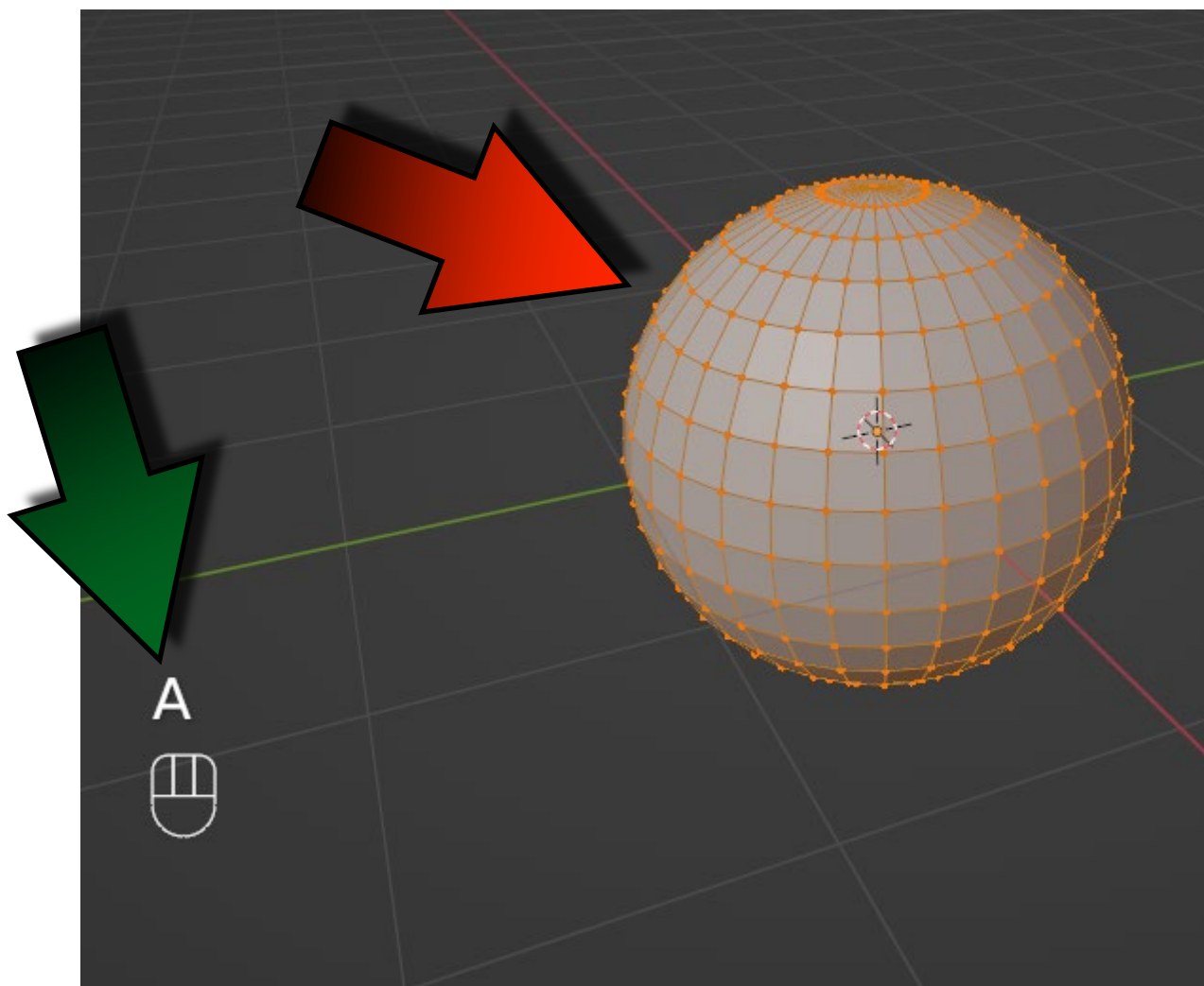
NACISKAJĄC KLAWISZ **TABULATOR** PRZECHODZIMY DO TRYBU **EDIT MODE**



ZAZNACZANIE

POWER OF AR AND VR

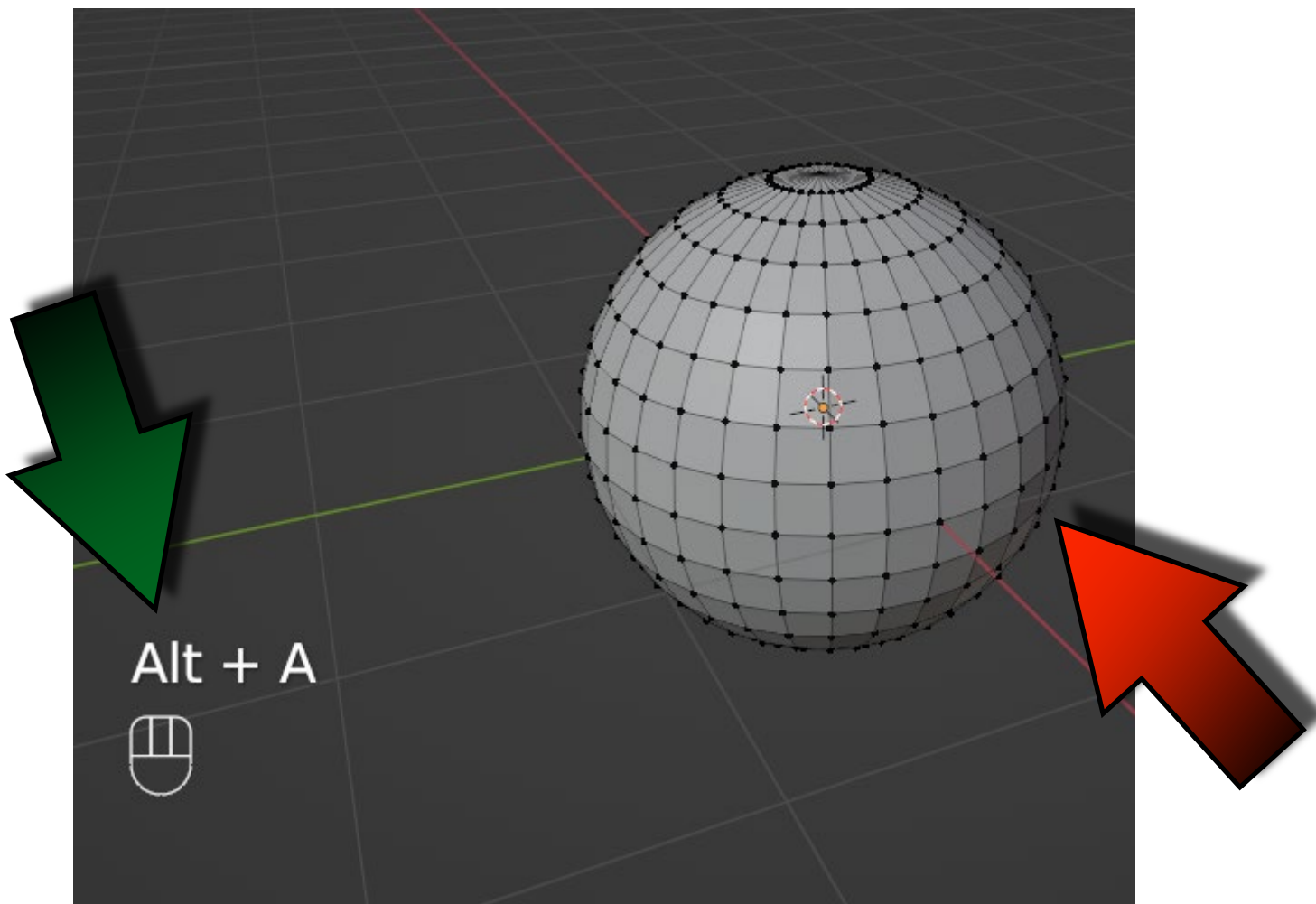
**KLAWISZ A ZAZNACZA WSZYSTKIE VERTEX'Y
KTÓRE SĄ PODŚWIETLONE SĄ NA POMARAŃCZOWO**



ZAZNACZANIE

POWER OF AR AND VR

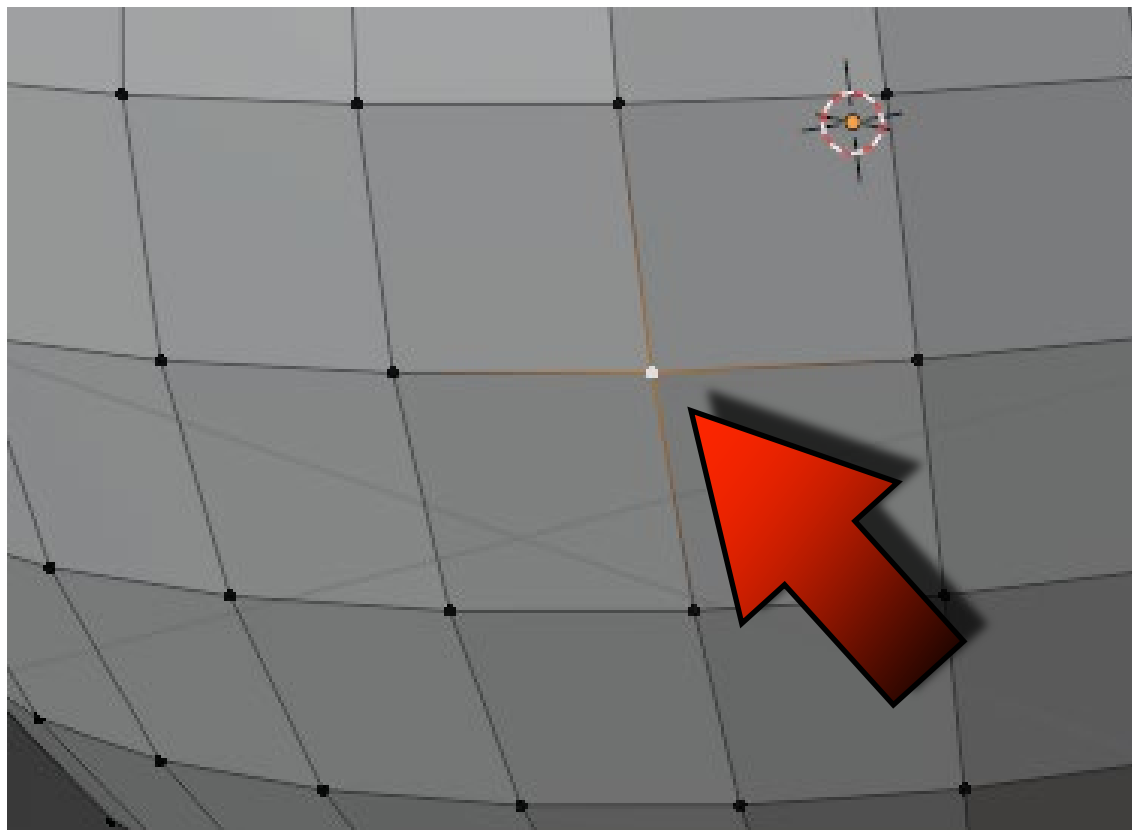
KLAWISZE **ALT+A** **USUWAJĄ ZAZNACZENIE**



ZAZNACZANIE

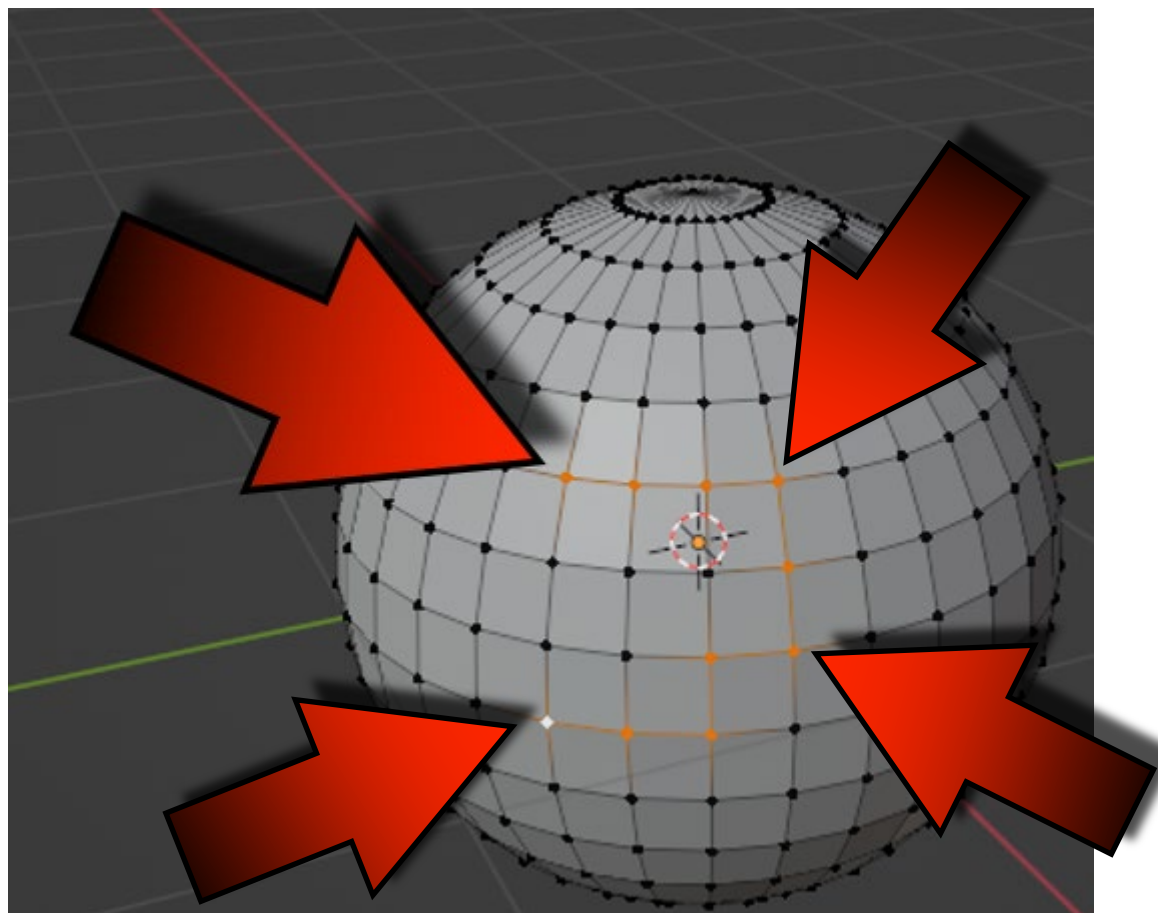
POWER OF AR AND VR

KLIKAJĄC W VERTEX ZAZNACZAMY POJEDYNCZY ELEMENT



ZAZNACZANIE

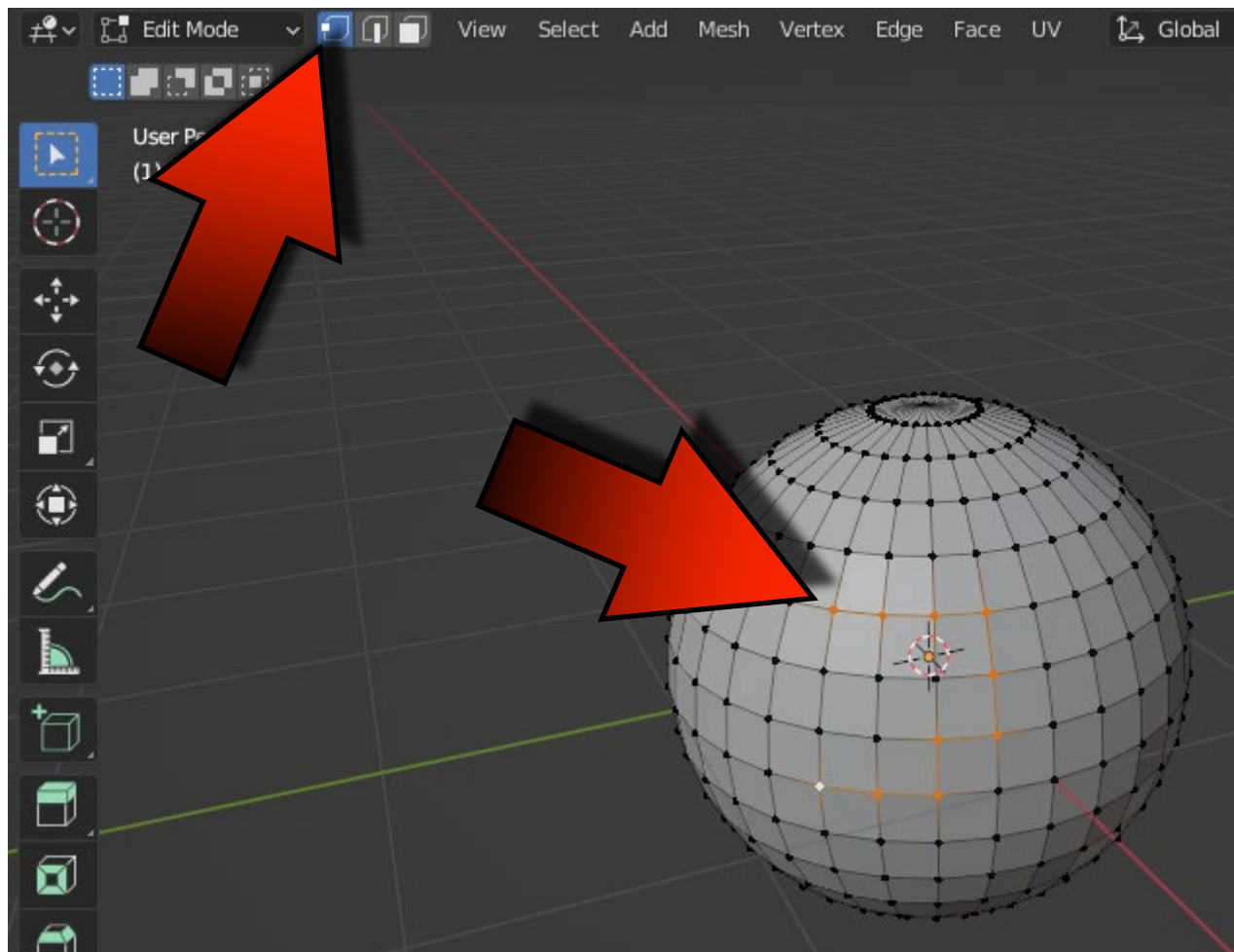
Z KLAWISZEM **SHIFT** MOŻEMY ZAZNACZYĆ **WIĘCEJ ELEMENTÓW**



ZAZNACZANIE

POWER OF AR AND VR

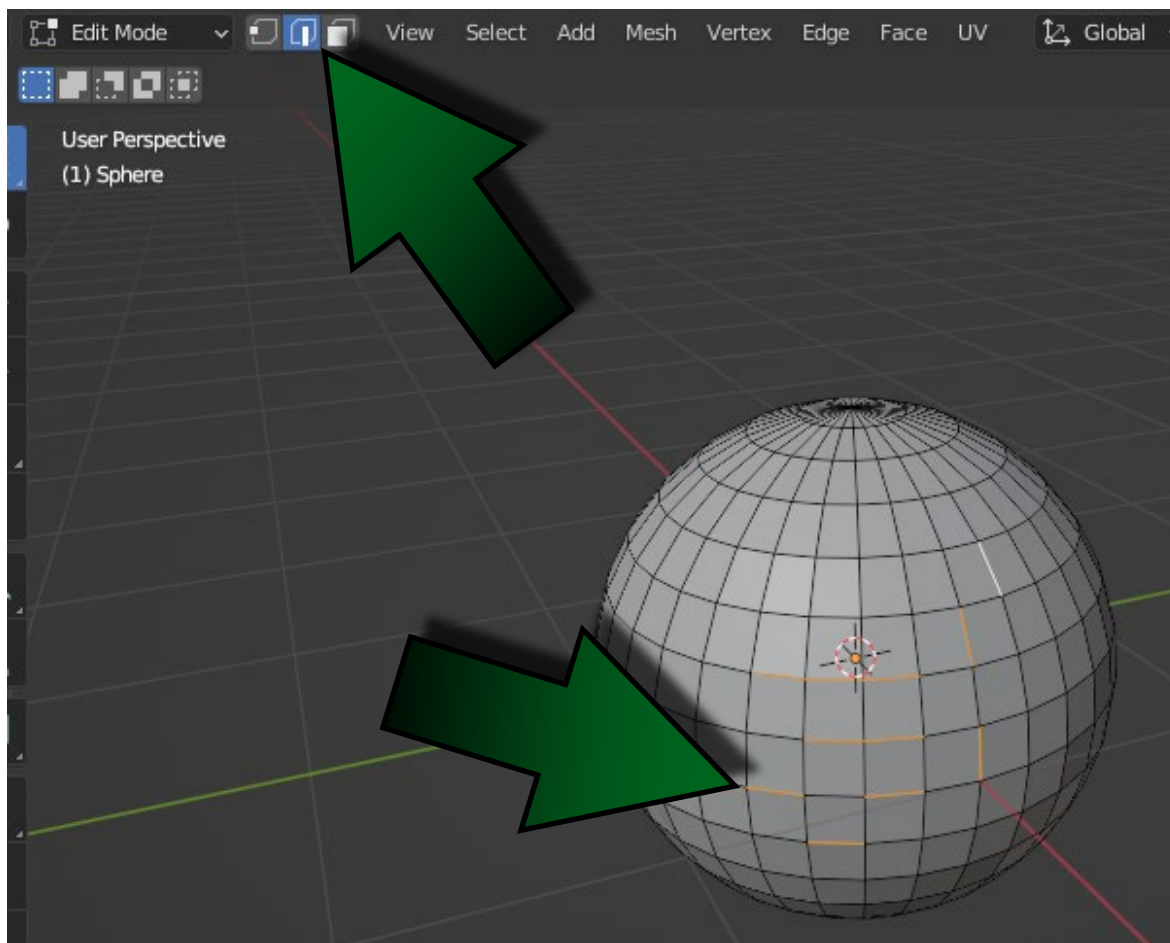
TRYB ZAZNACZANIA VERTEX



ZAZNACZANIE

POWER OF AR AND VR

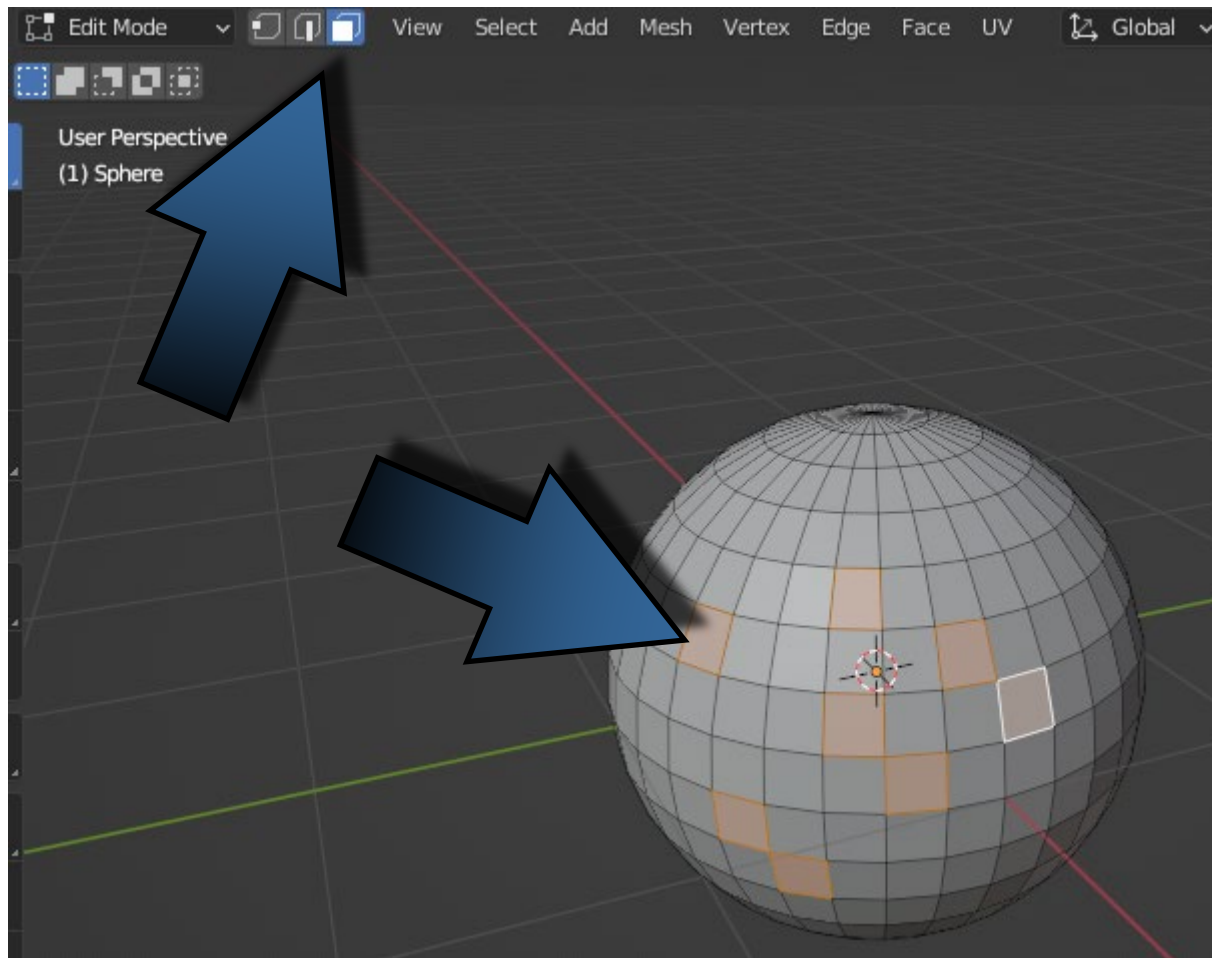
TRYB ZAZNACZANIA EDGE



ZAZNACZANIE

POWER OF AR AND VR

TRYB ZAZNACZANIA FACE



ZAZNACZANIE

SZYBSZE PRZEŁĄCZANIE POMIĘDZY POSZCZEGÓLNYMI TRYBAMI UZYSKAMY UŻYWAJĄ KLAWISZY

1 – 2 – 3

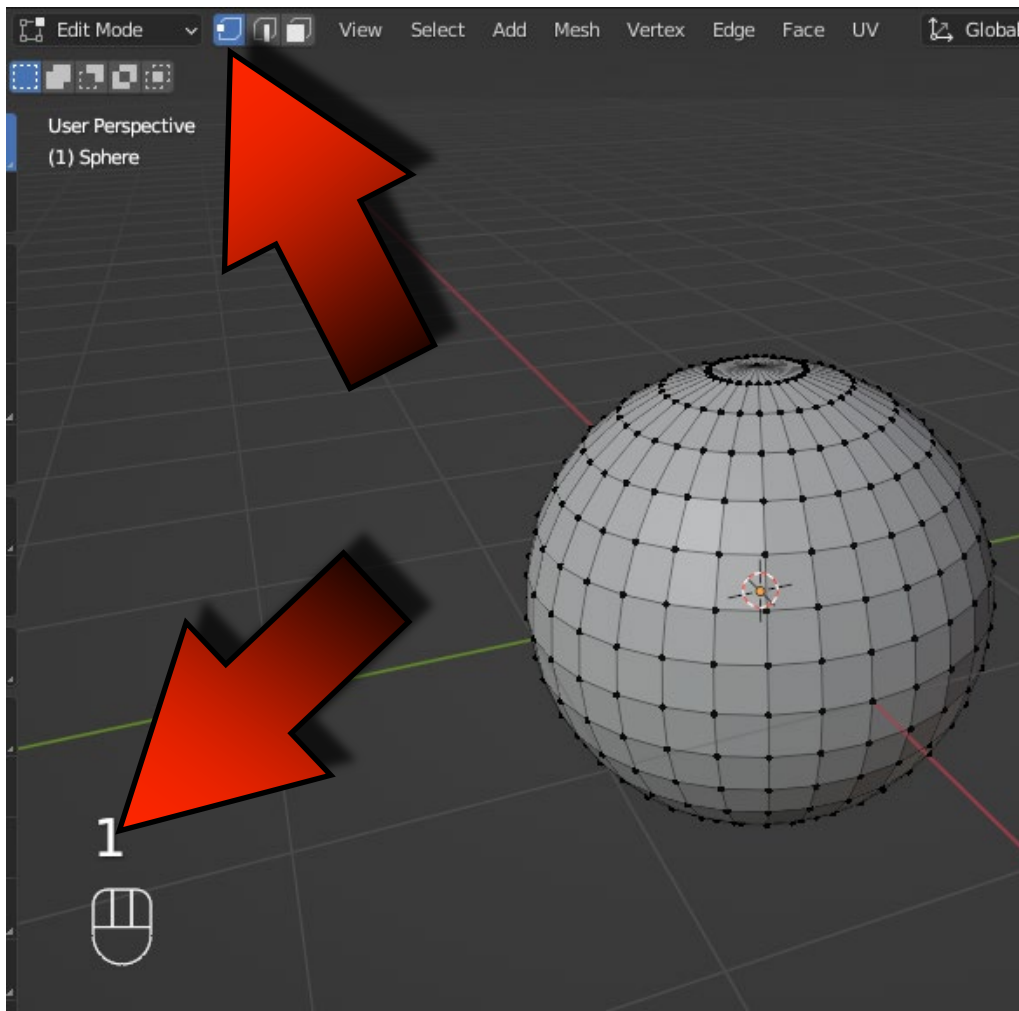
Z KLAWIATURY ALFANUMERYCZNEJ



ZAZNACZANIE

POWER OF AR AND VR

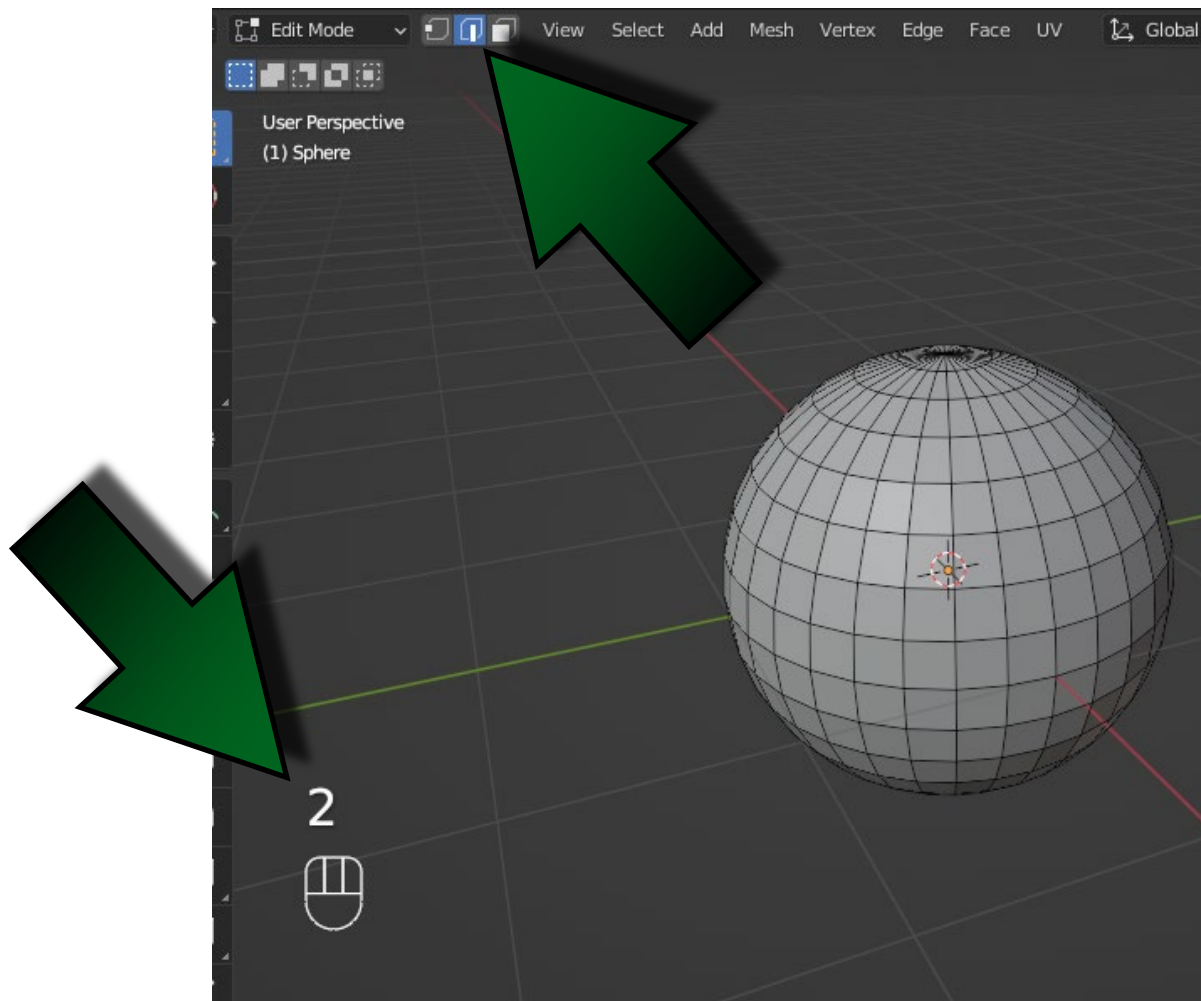
TRYB ZAZNACZANIA VERTEX



ZAZNACZANIE

POWER OF AR AND VR

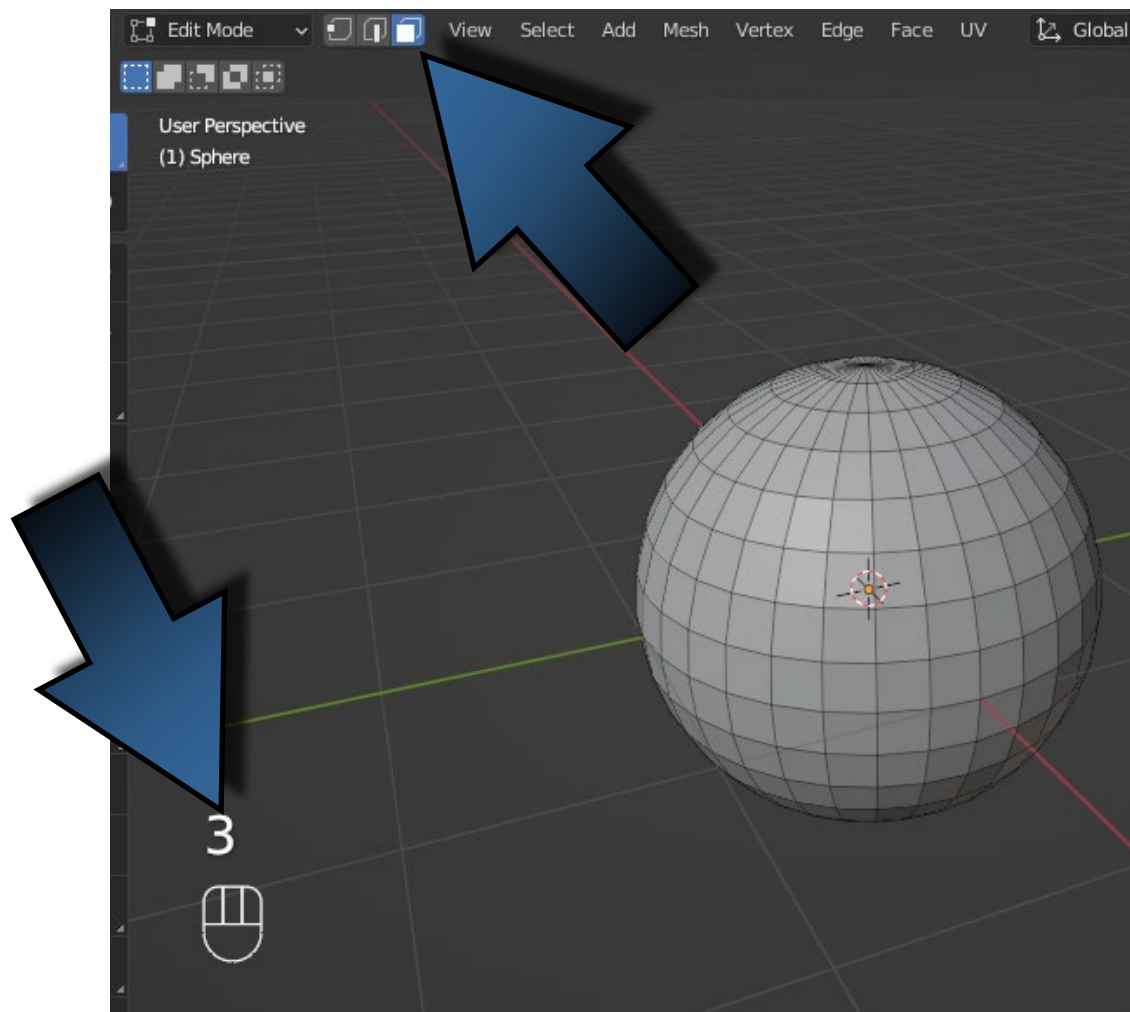
TRYB ZAZNACZANIA EDGE



ZAZNACZANIE

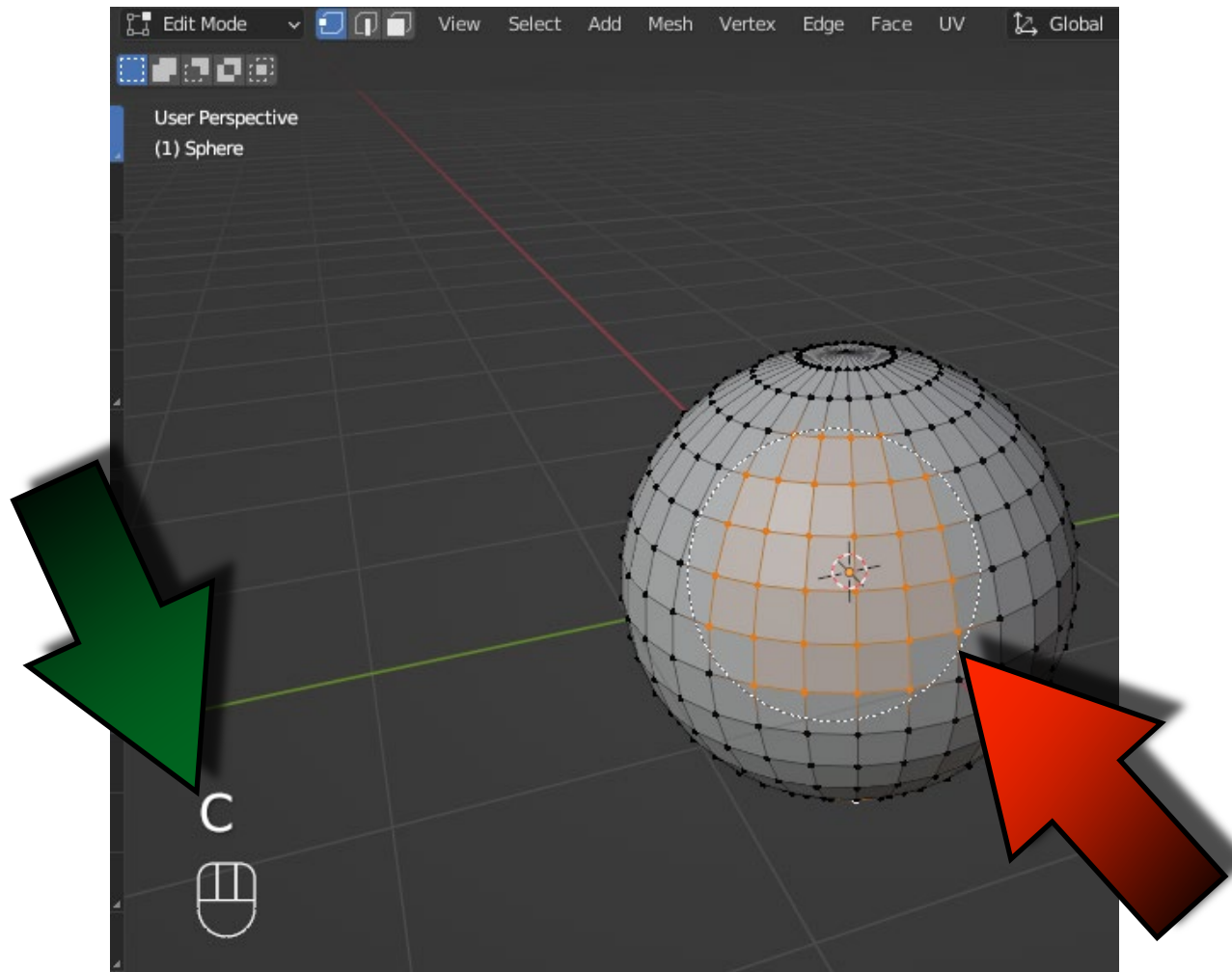
POWER OF AR AND VR

TRYB ZAZNACZANIA FACE



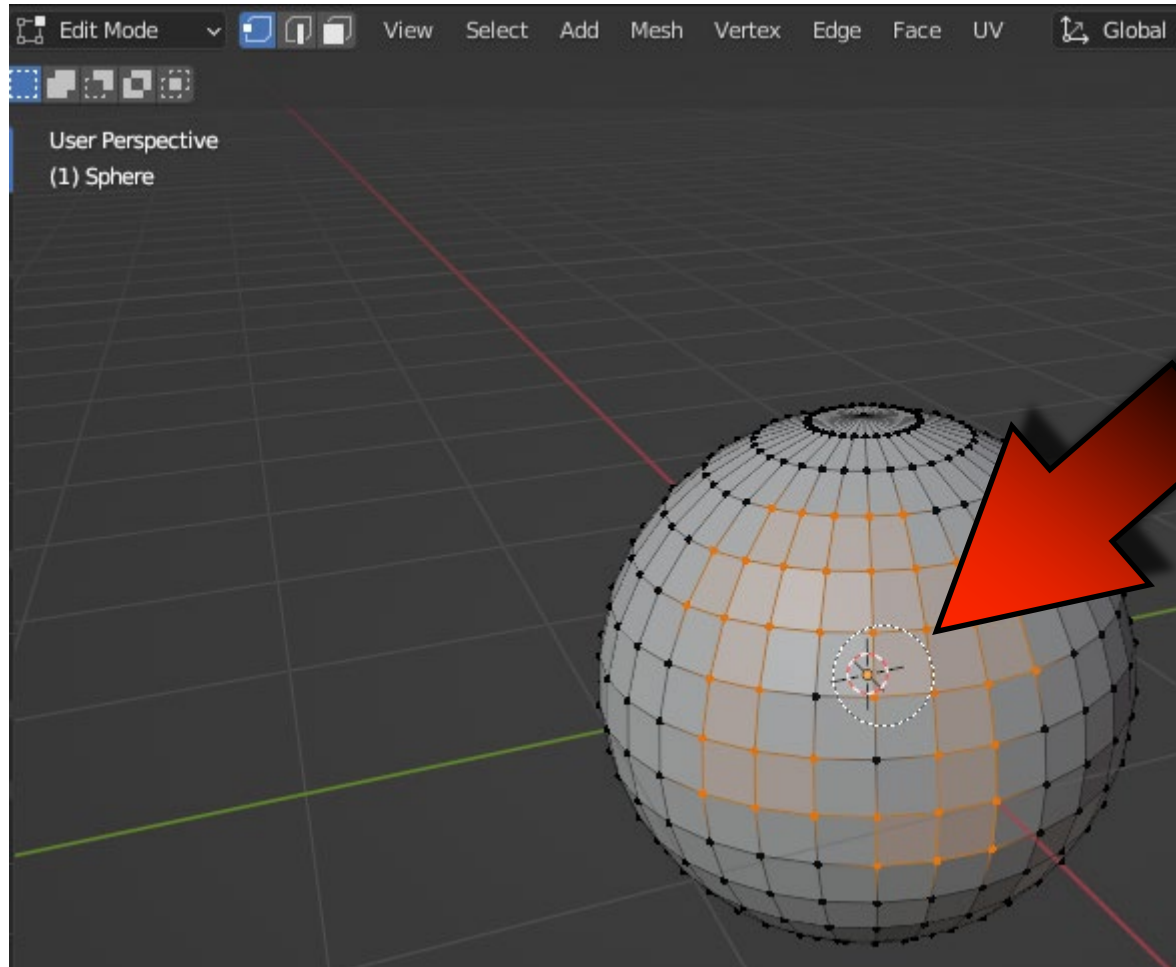
ZAZNACZANIE

**ZA POMOCĄ KLAWISZA C MOŻEMY ZAZNACZAĆ
TAK JAK BYŚMY MALOWALI PĘDZLEM**



ZAZNACZANIE

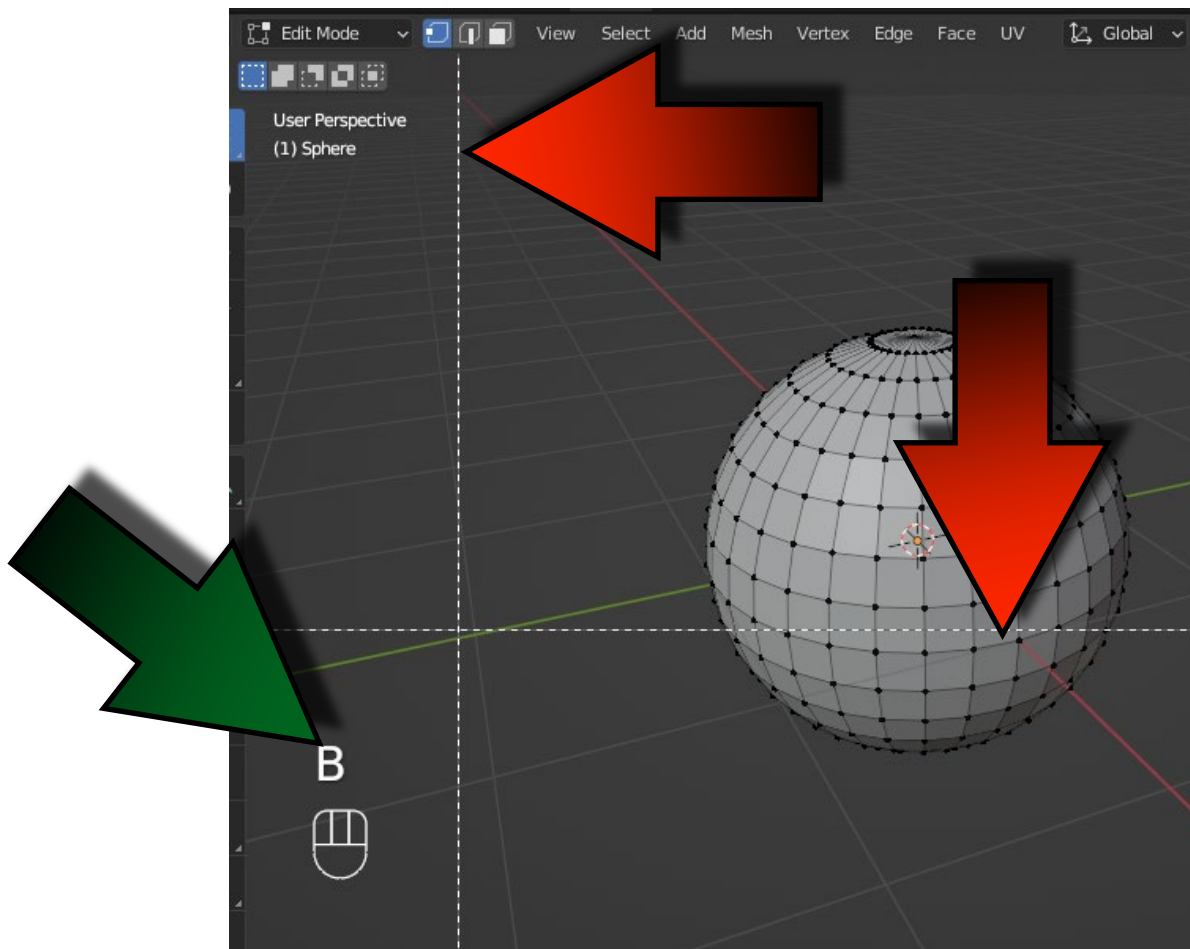
WIELKOŚĆ PĘDZLA ZMIENIAMY ZA POMOCĄ ROLKI W MYSZCE



ZAZNACZANIE

POWER OF AR AND VR

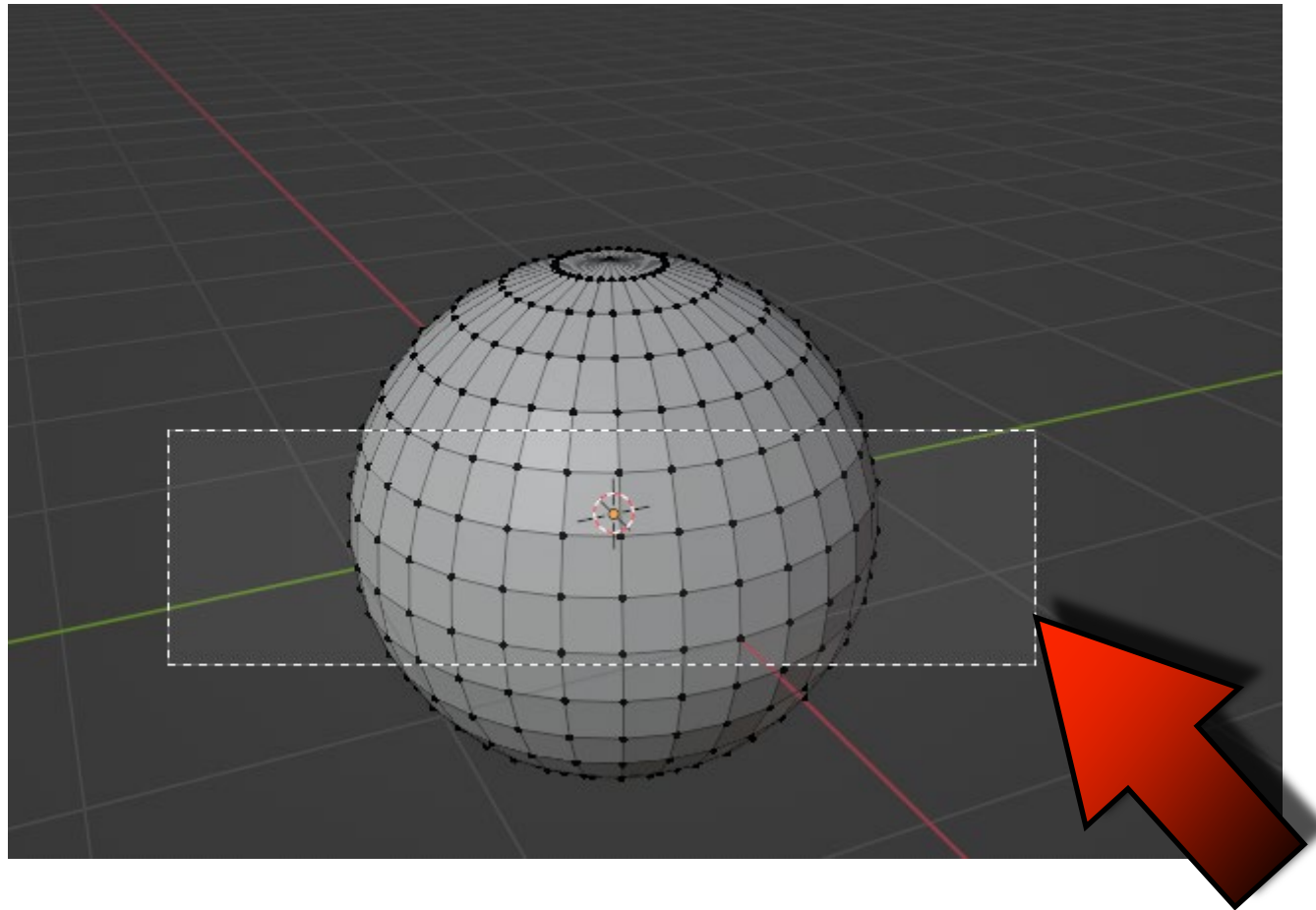
ZA POMOCĄ **KLAWISZA B** WŁĄCZAMY
ZAZNACZANIE PROSTOKĄTNE



ZAZNACZANIE

POWER OF AR AND VR

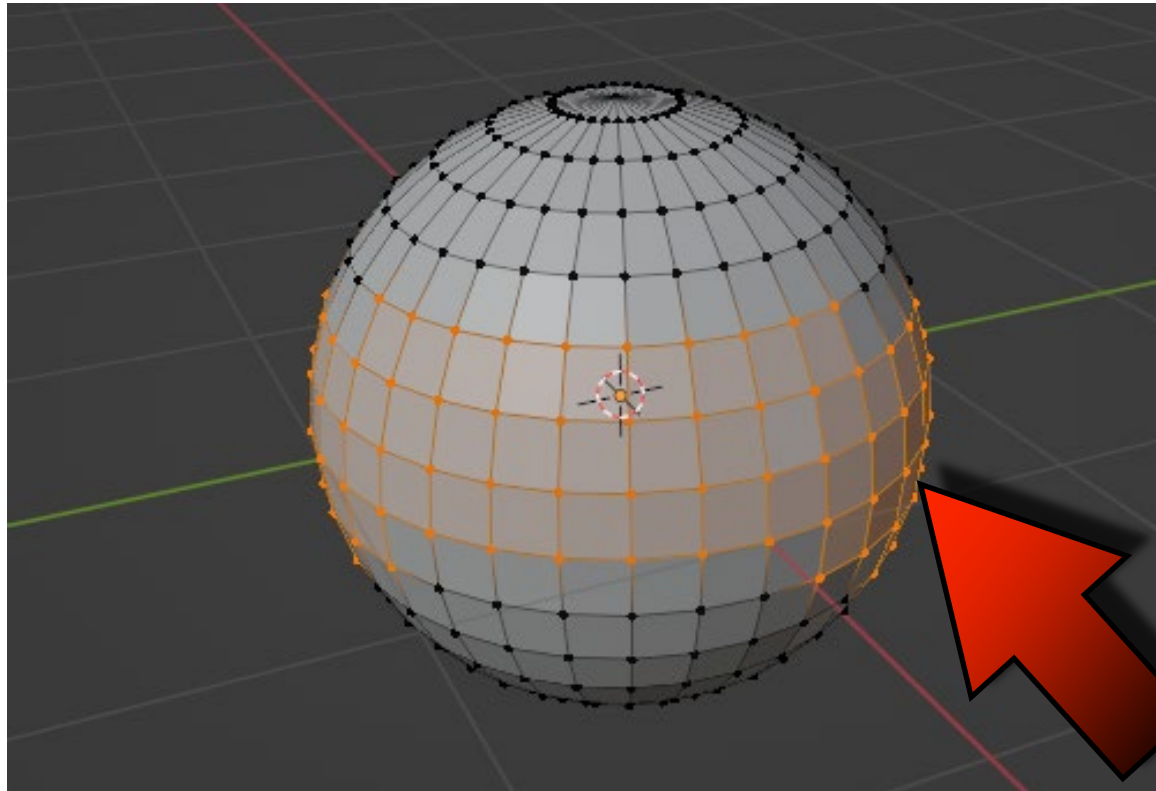
ZA POMOCĄ MYSZKI NARYSUJ PROSTOKĄT



ZAZNACZANIE

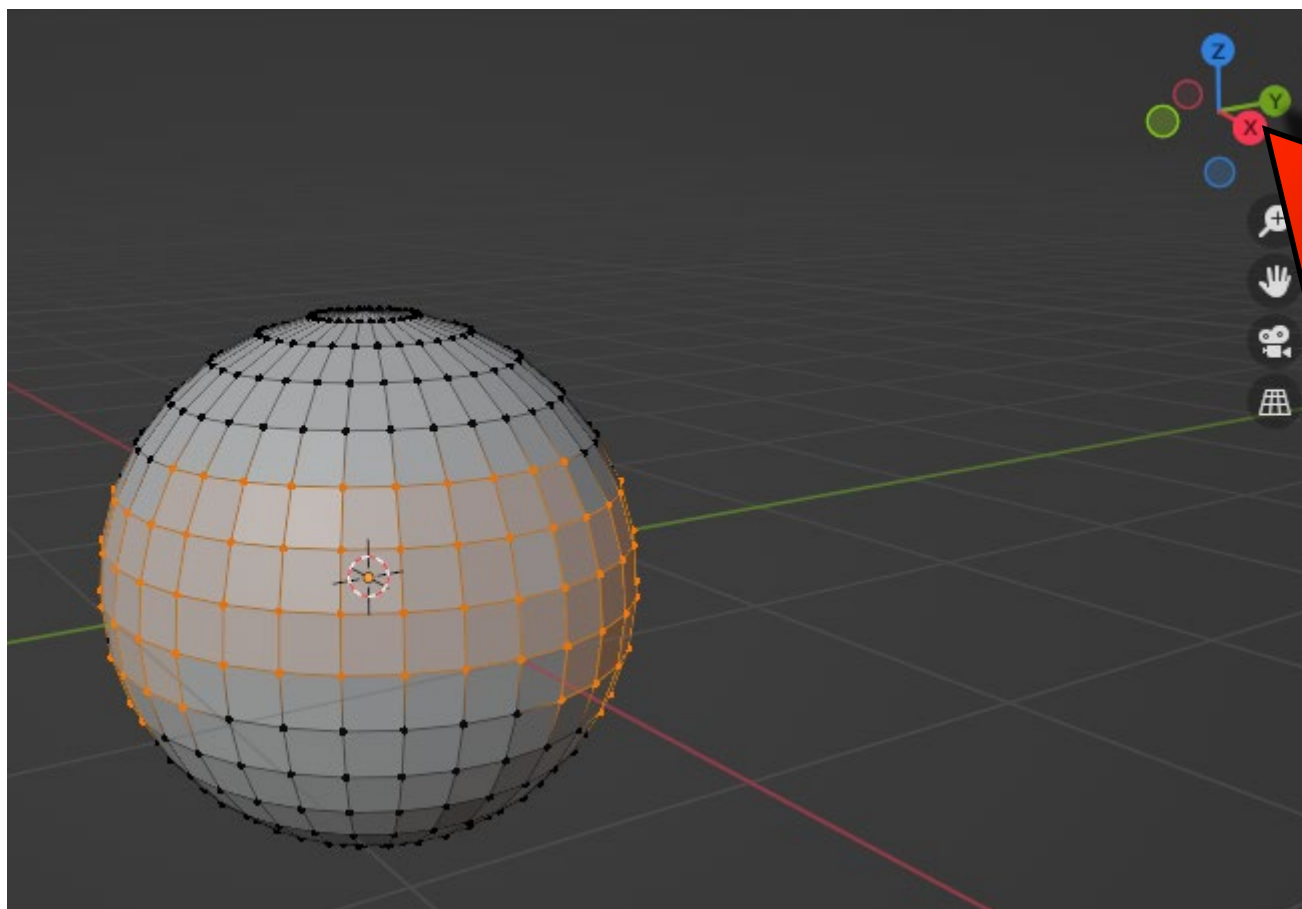
POWER OF AR AND VR

ZOBACZYMY ŻE ZAZNACZYŁY SIĘ WSZTKIE OBRYSHOWANE VERTEX'Y



ZAZNACZANIE

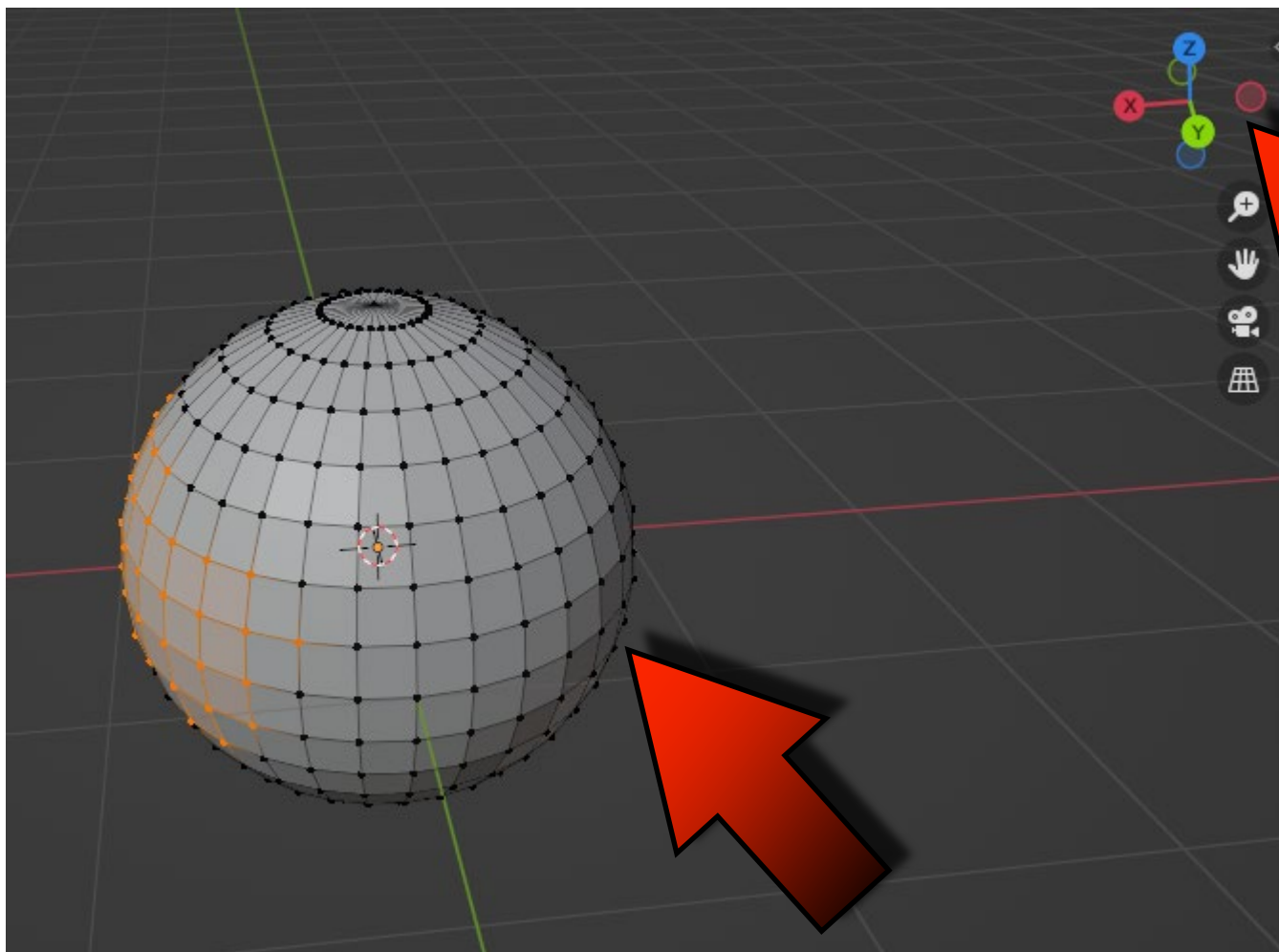
ZWRÓĆMY JEDNAK UWAGĘ NA **POŁOŻENIE OSI**



ZAZNACZANIE

POWER OF AR AND VR

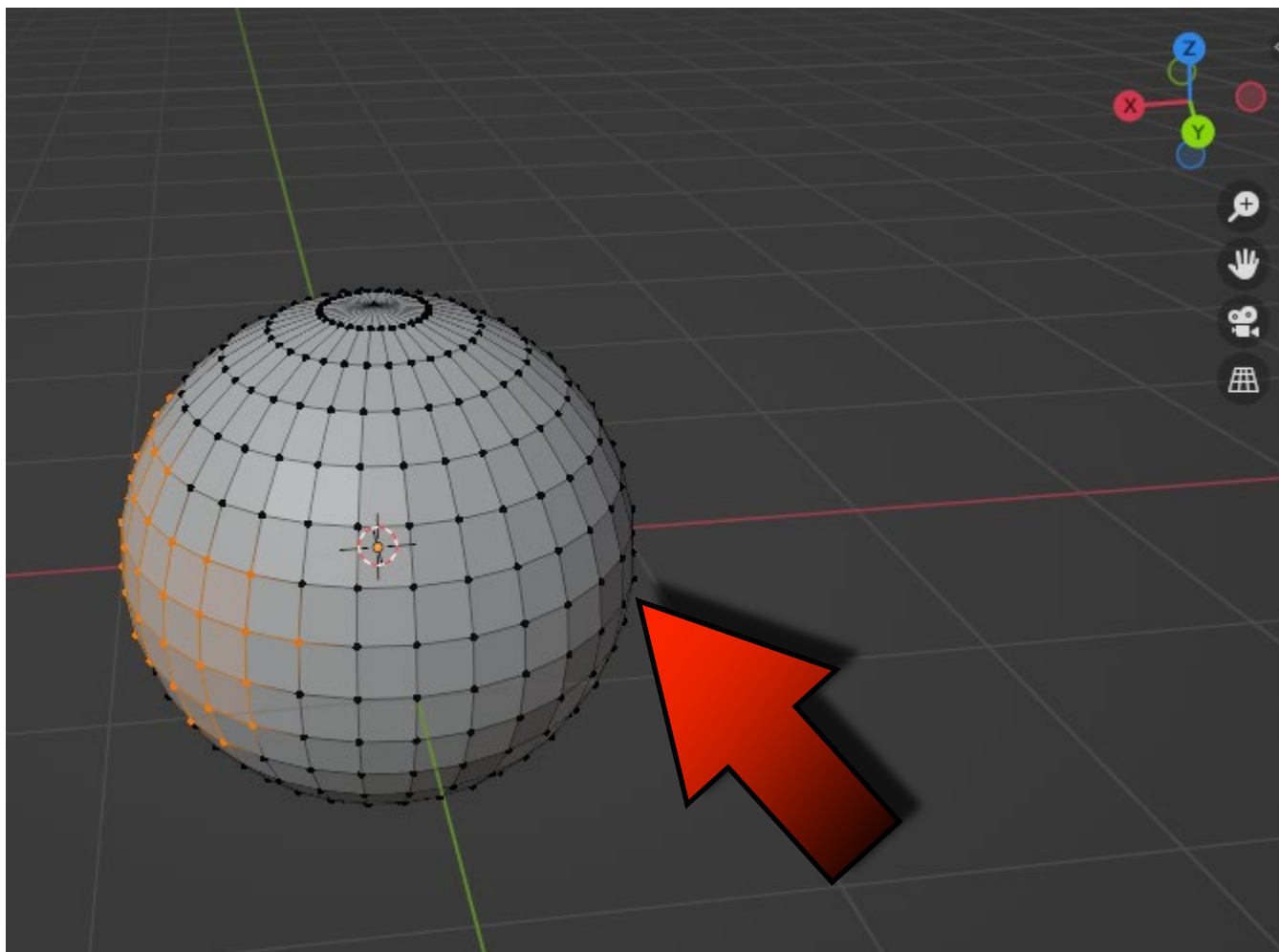
**PRZYTRZYMUJĄC ROLKĘ W MYSZCZE
PRZSUŃMY JĄ I OBRÓĆMY OBIEKT 3D**



ZAZNACZANIE

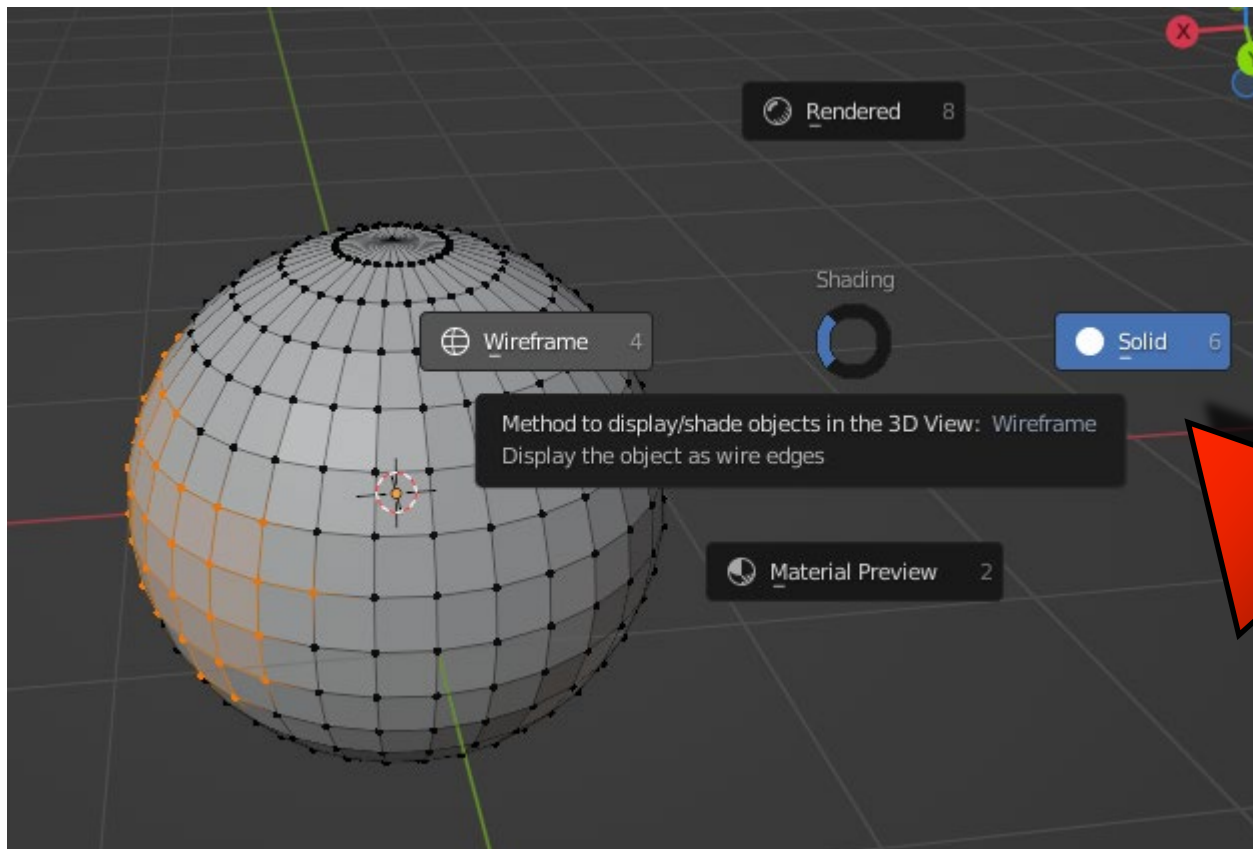
POWER OF AR AND VR

**ZOBACZYMY ŻE ELEMENTY Z TYŁU
NIE ZOSTAŁY ZAZNACZONE**



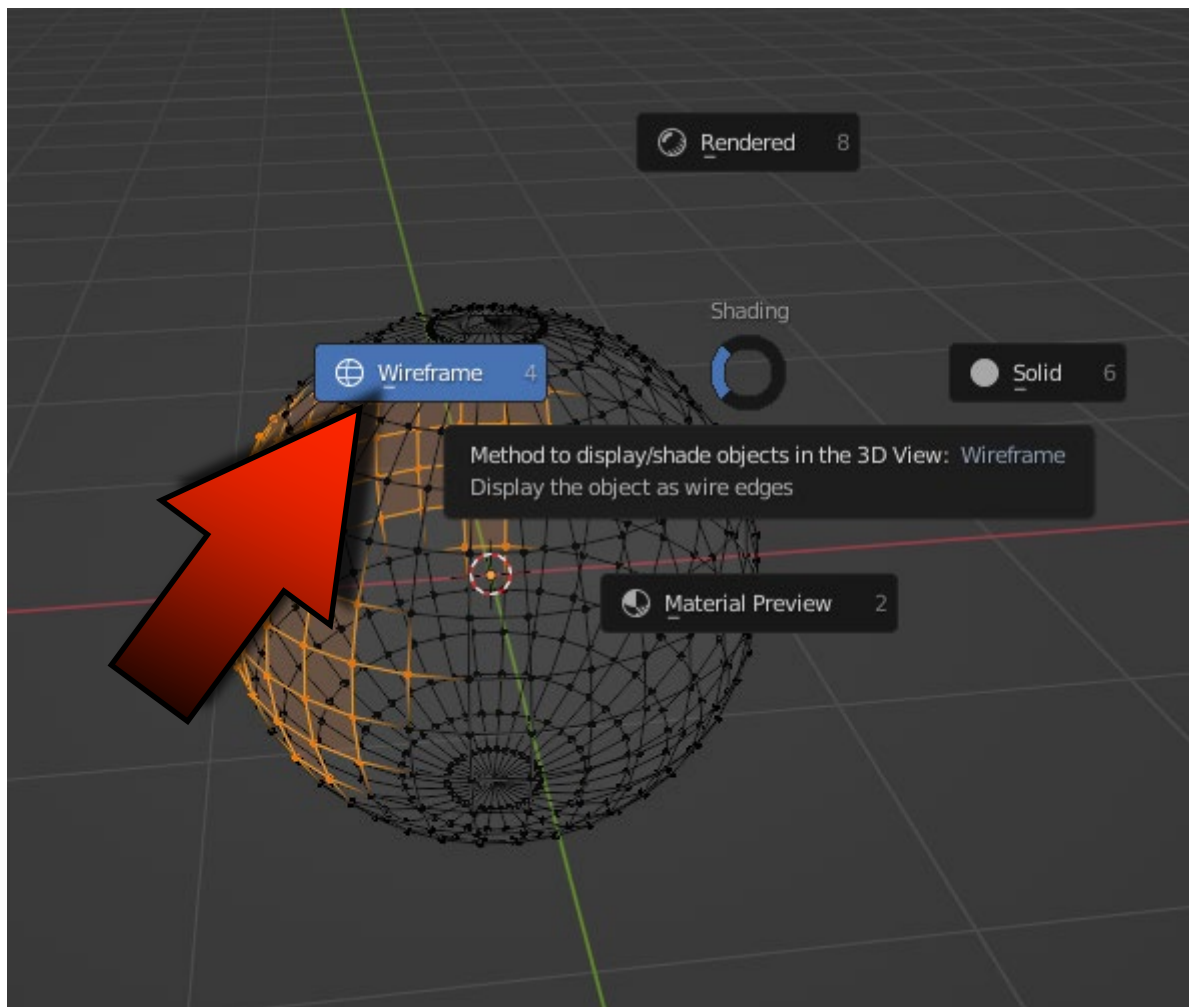
ZAZNACZANIE

NACIŚNIJMY KLAWISZ Z



POWER OF AR AND VR

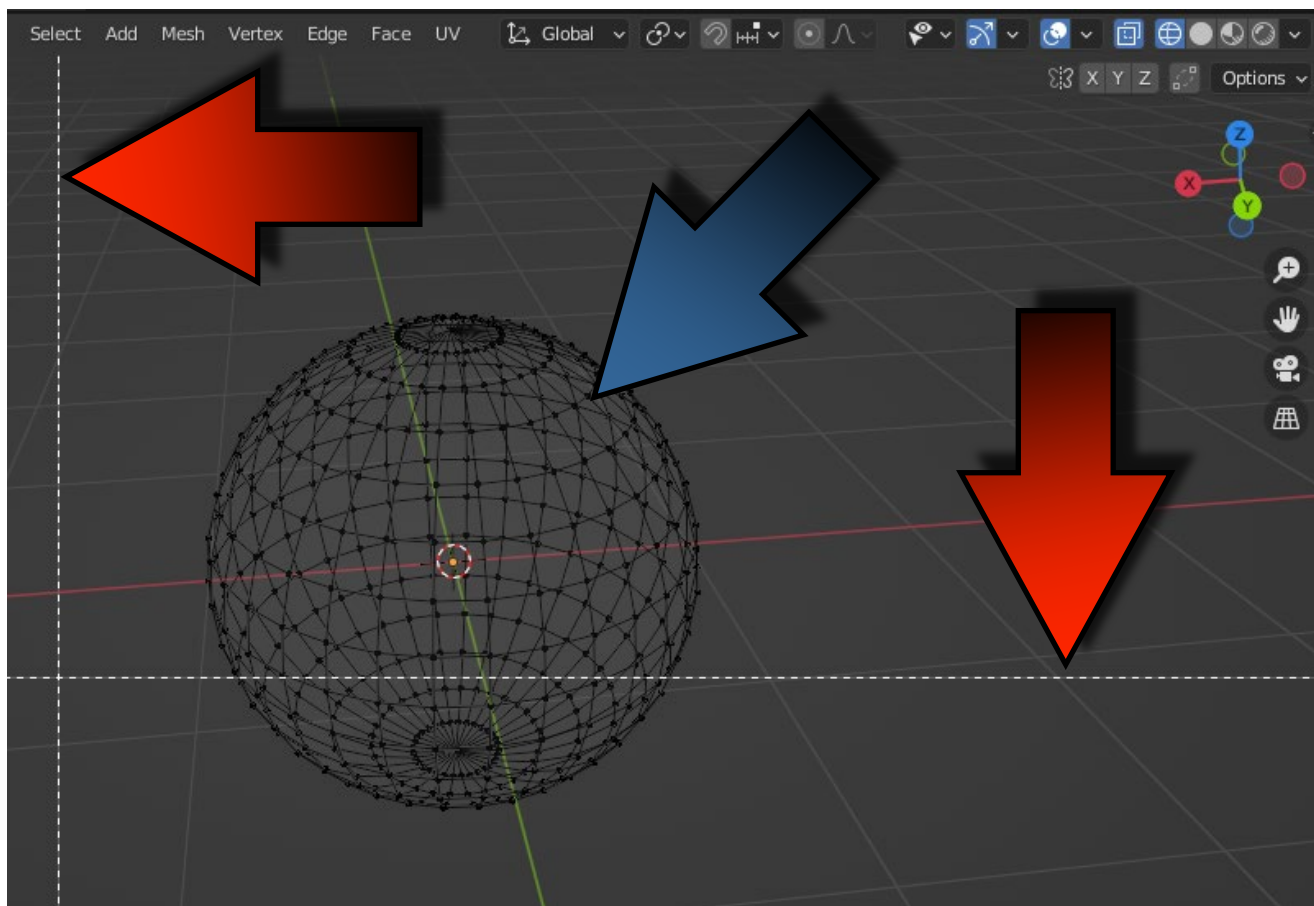
NASTĘPNIE WYBIERZMY **WIREFRAME**



ZAZNACZANIE

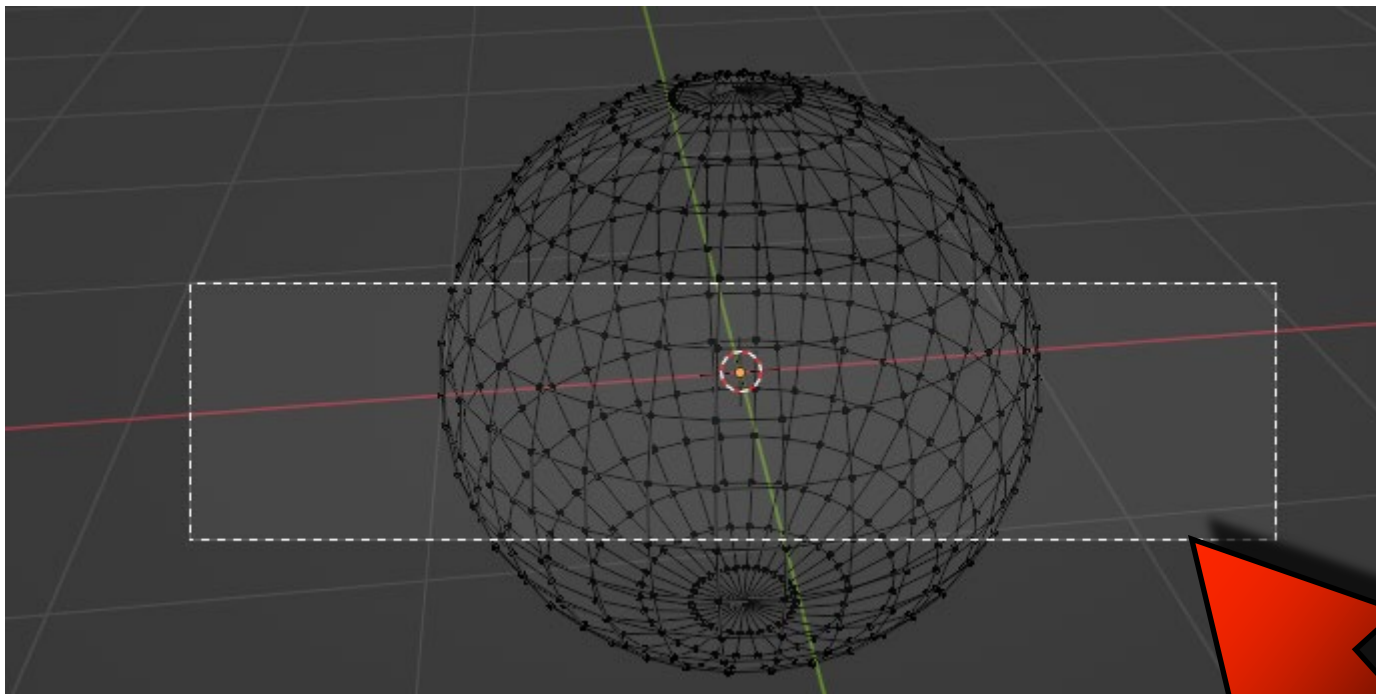
POWER OF AR AND VR

**KLAWISZEM A USUŃMY ZAZNACZENIE
ORAZ KLAWISZEM B
WŁĄCZMY ZAZNACZANIE PROSTOKATNE**



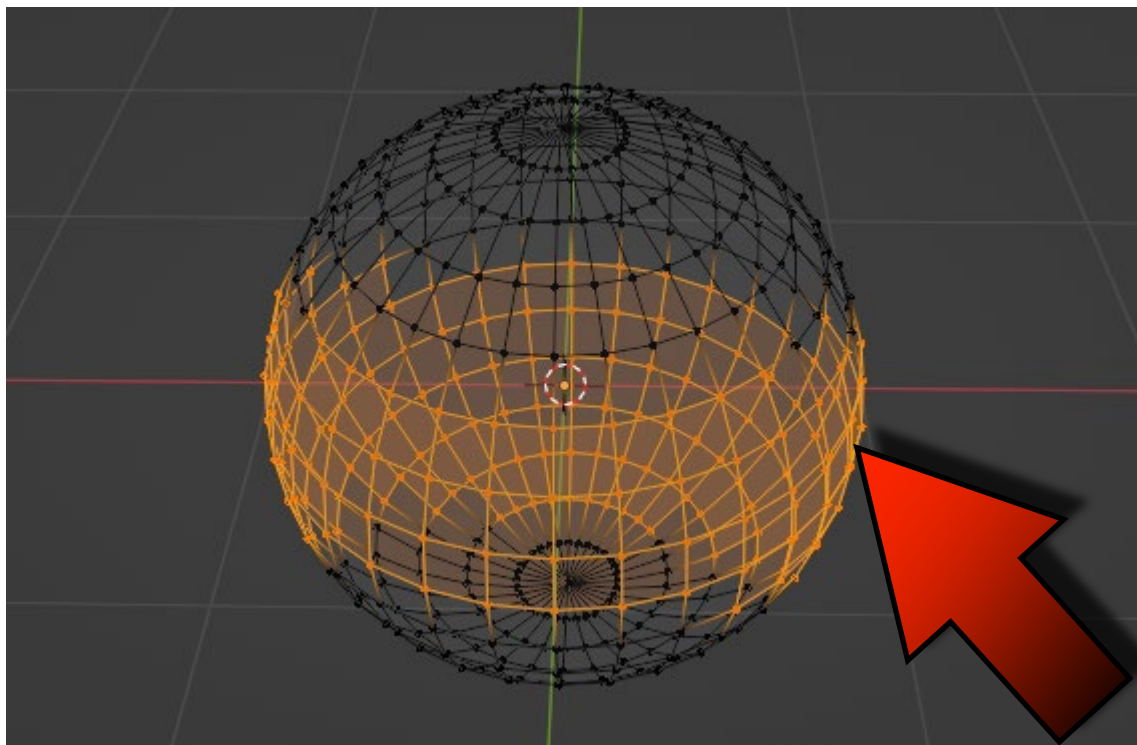
ZAZNACZANIE

ZA POMOCĄ MYSZKI NARYSUJMY PROSTOKĄT



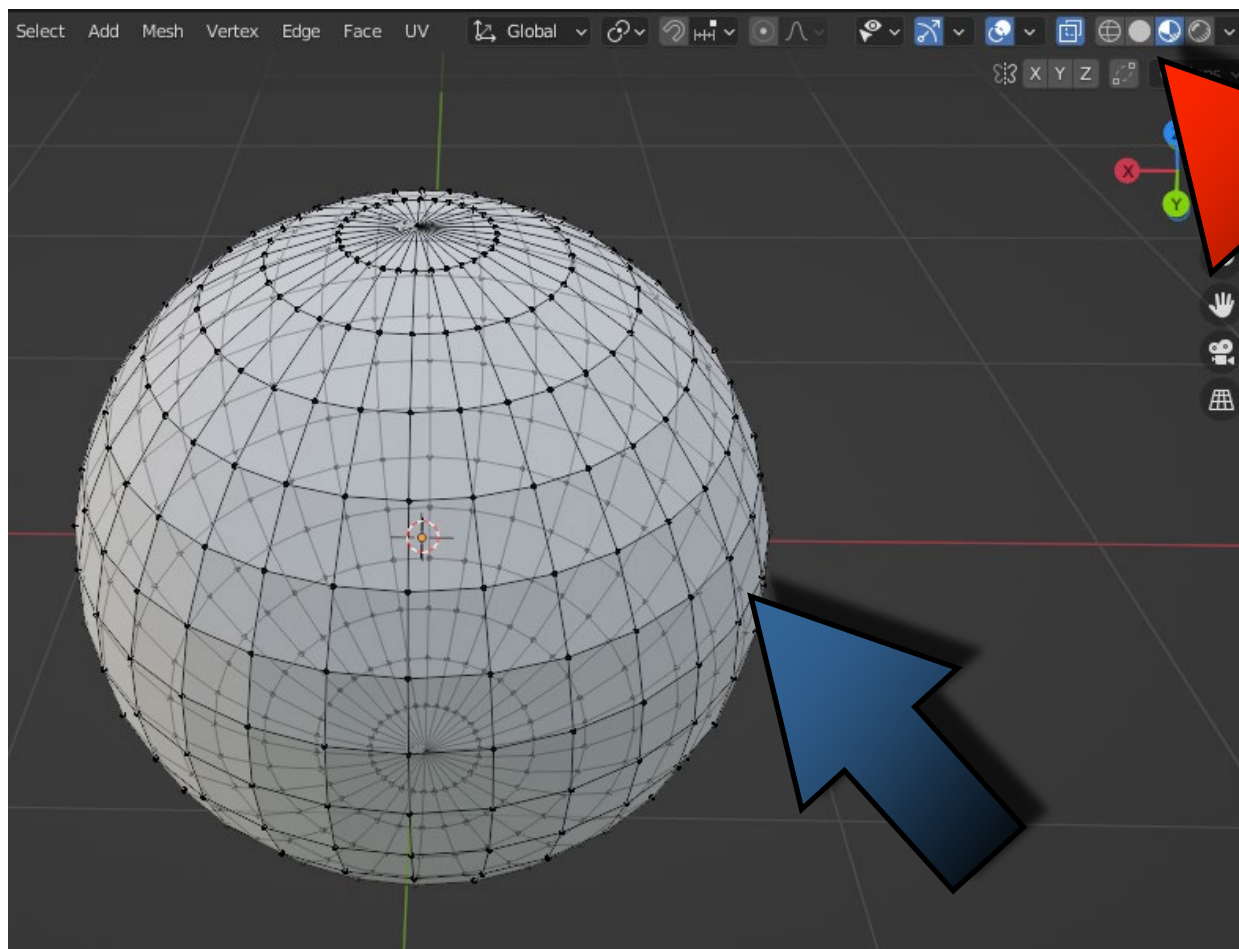
ZAZNACZANIE

**KIEDY WIDZIMY WSZYSTKIE ELEMENTY TO
WTEDY PROGRAM TEŻ JE ZAZNACZY
NAWET TE Z DRUGIEJ STRONY**



ZAZNACZANIE

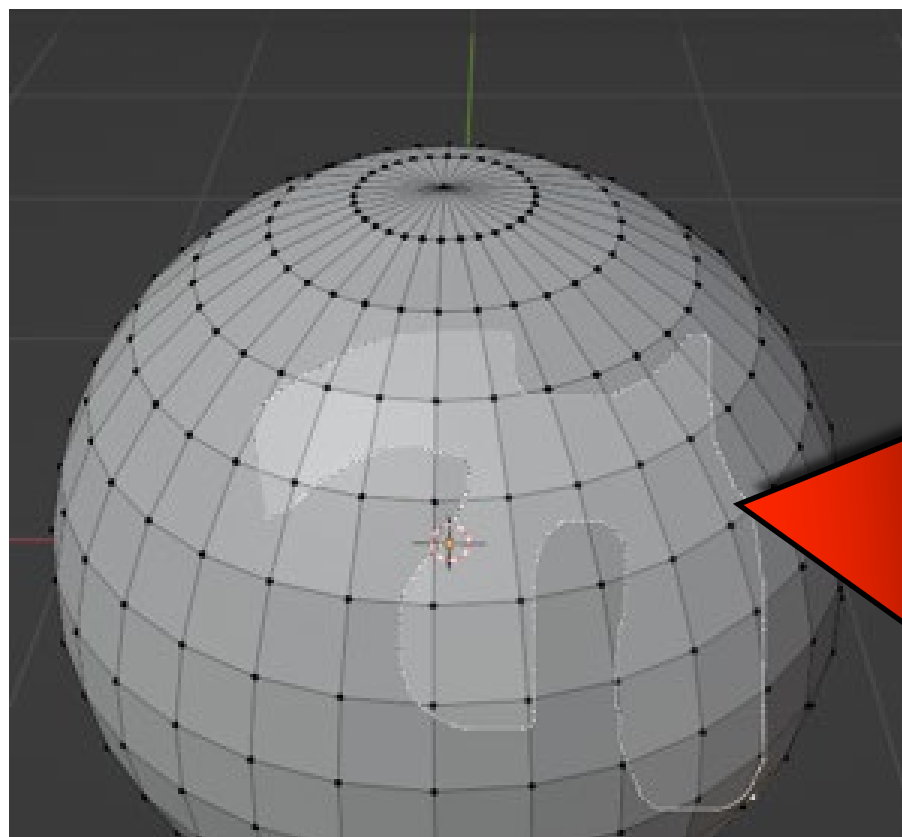
ZA POMOCĄ TYCH **PRZYCISKÓW** MOŻEMY
WŁĄCZAĆ **RÓŻNE KOMBINACJE WIDOKÓW**



ZAZNACZANIE

POWER OF AR AND VR

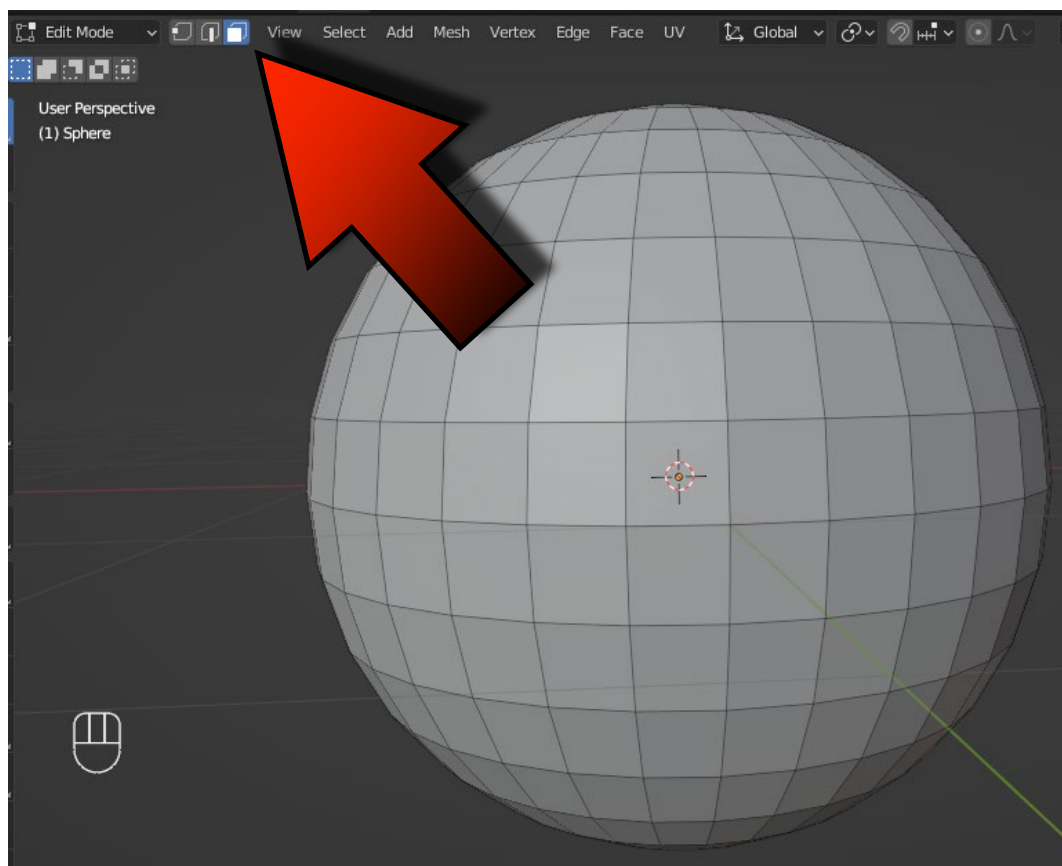
**ZA POMOCĄ KLAWISZA
CTRL ORAZ PRAWEGO KLAWISZA MYSZKI
MOŻEMY OBRYSOWAĆ
I ZAZNACZYĆ DOWOLNY KSZTAŁT**



ZAZNACZANIE

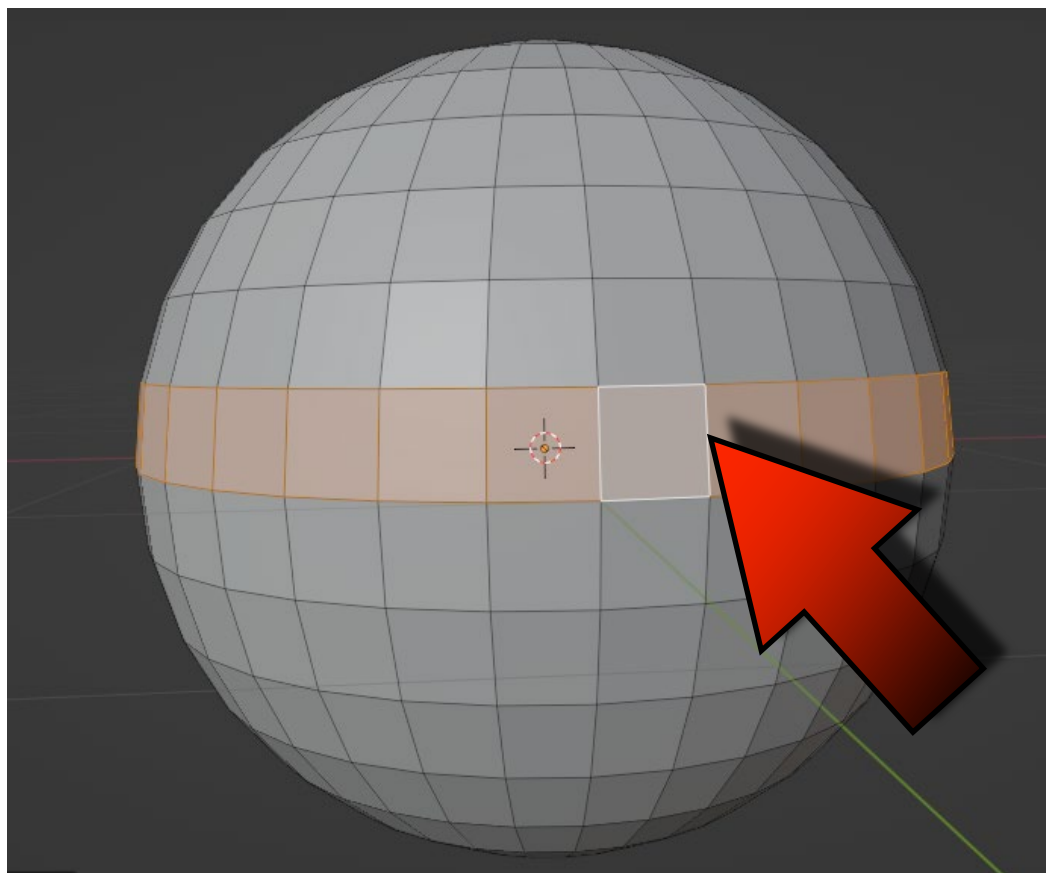
POWER OF AR AND VR

PRZEJDŹMY DO WIDOKU ZAZNACZANIA **FACE**



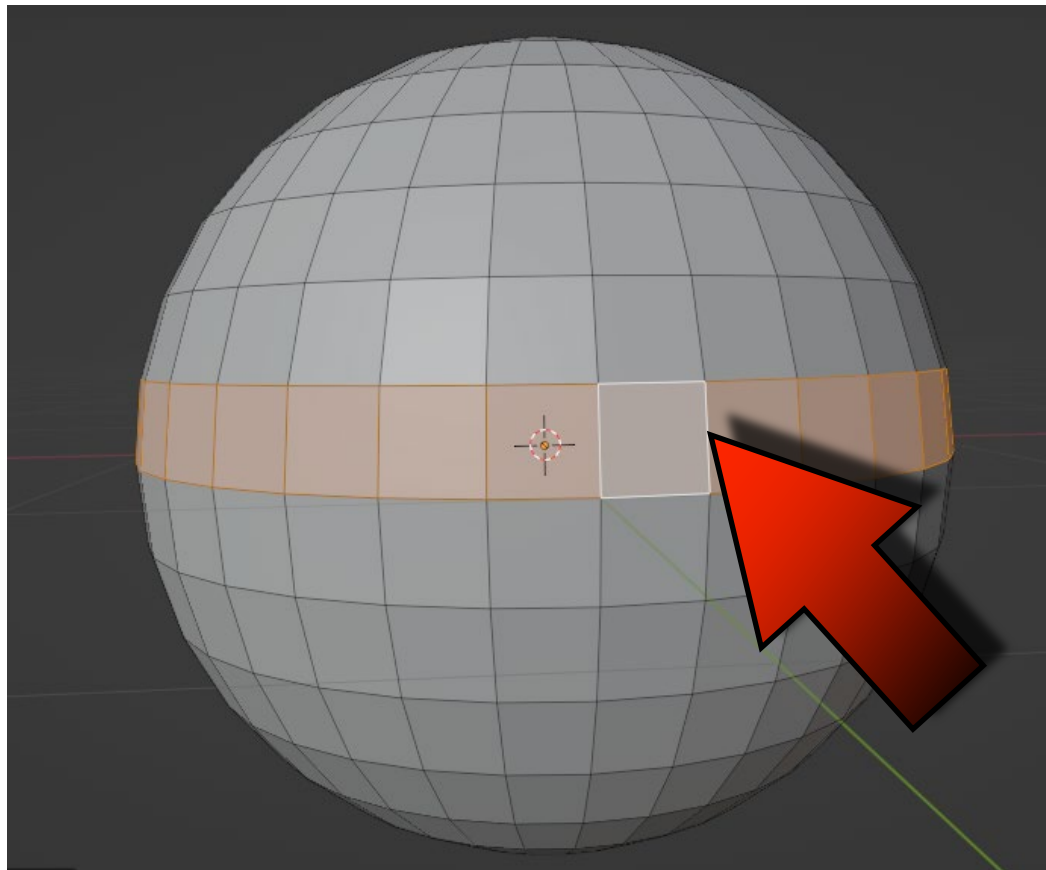
ZAZNACZANIE

PRZYTRZYMAJMY KŁAWISZ ALT
NASTĘPNIE USTAWMY KURSOR MYSZKI
BLISKO KRAWĘDZI JEDNEJ ZE ŚCIAN
I KLIKNIJMY LEWYM KŁAWISZEM MYSZKI



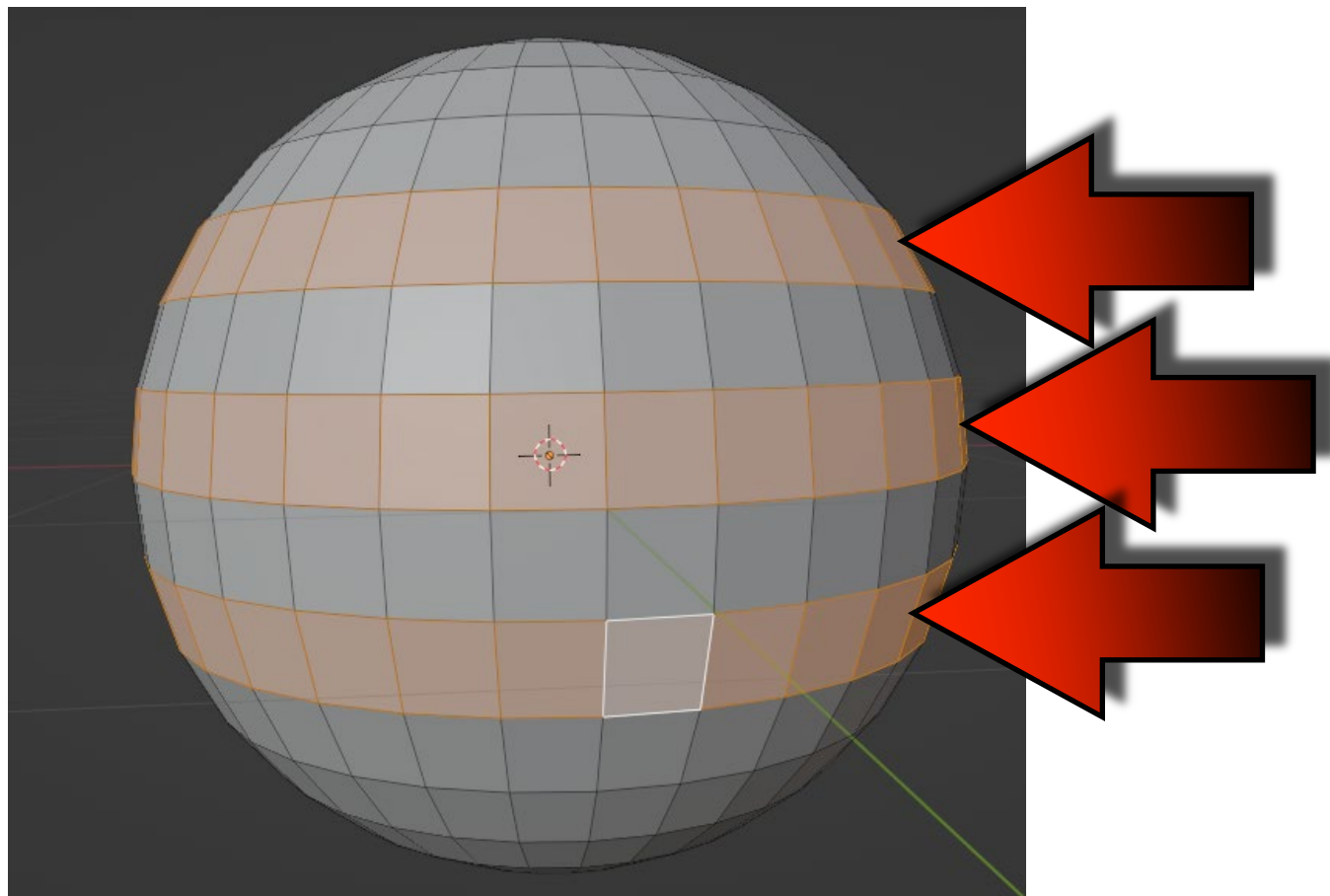
ZAZNACZANIE

ZAZNACZY SIĘ PĘTLA WOKÓŁ NASZEGO MODELU



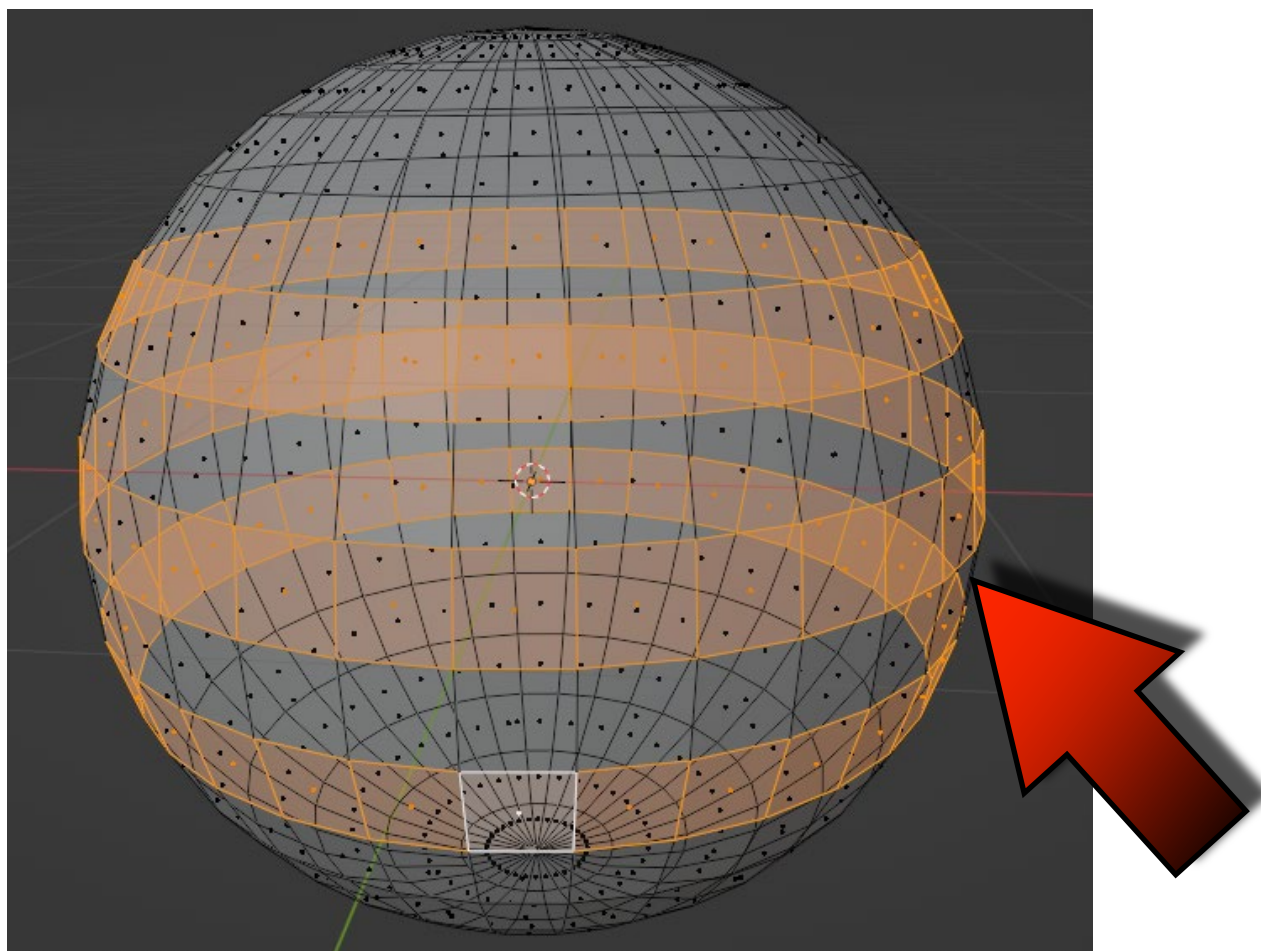
ZAZNACZANIE

**PRZYTRZYMUJĄC DODATKOWO KLAWISZ SHIFT
MOŻEMY DODAWAĆ LUB ODEJMOWAĆ KOLEJNE
PĘTLE ZARÓWNO W PIONIE JAK I W POZIOMIE**



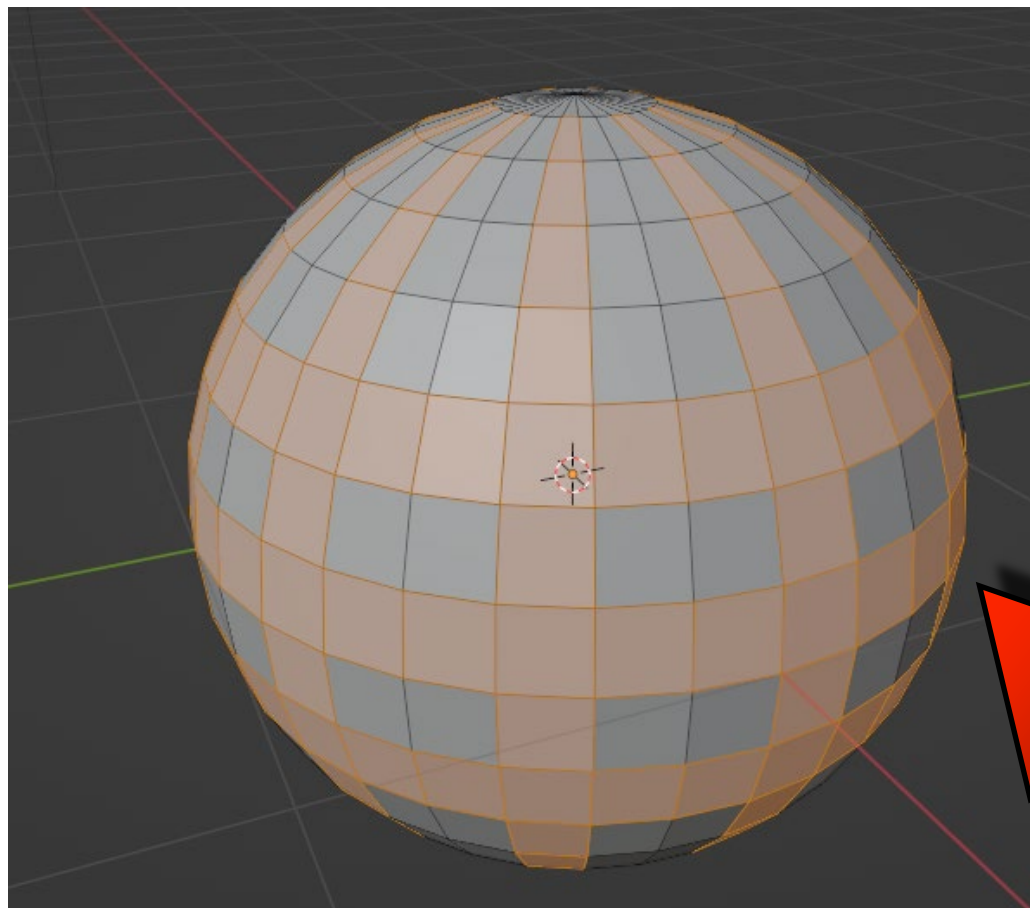
ZAZNACZANIE

KIEDY ZMIENIMY WIDOK WIDZIMY NASZE ZAZNACZENIE



ZAZNACZANIE

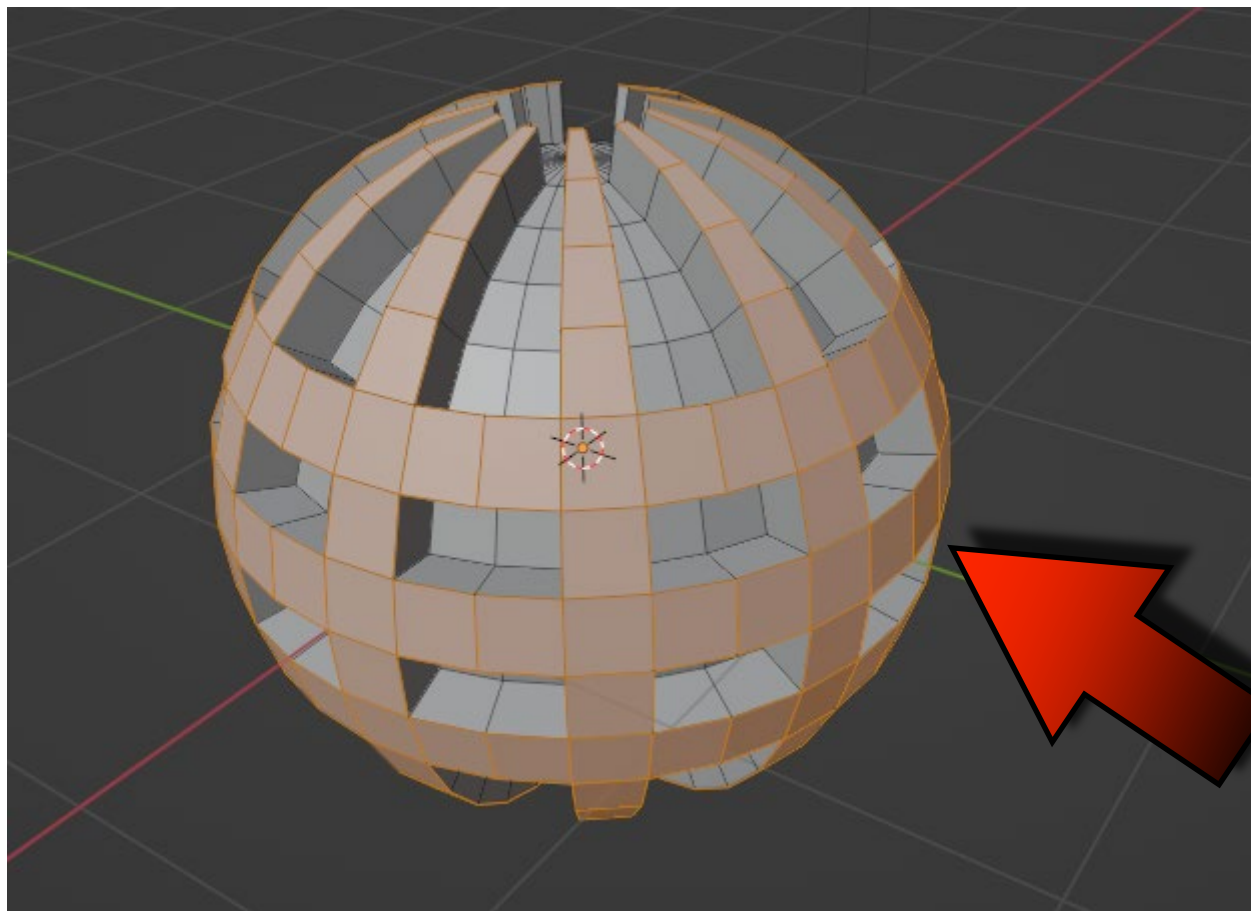
SAMODZIELNIE ZAZNACZ ŚCIANY
TAK JAK NA RYSUNKU
ZA POMOCĄ KLAWISZY **CTL+Z MOŻESZ**
COFAĆ SWOJE WCZEŚNIEJSZE DZIAŁANIA



ZAZNACZANIE

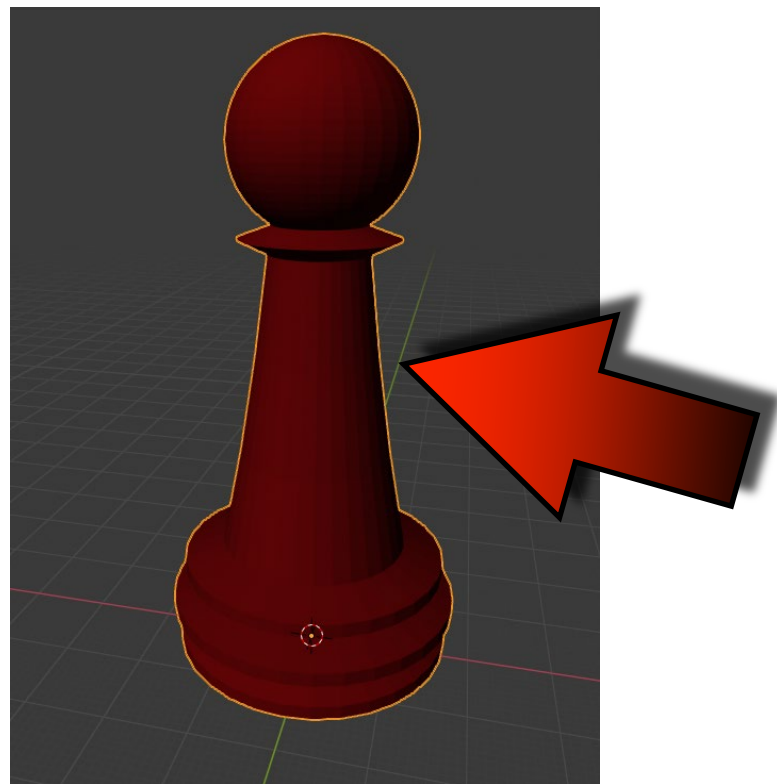
POWER OF AR AND VR

**NACIŚNIJ KŁAWISZ E
A NASTĘPNIE KŁAWISZ S
I PRZESUŃ MYSZKĘ**



ZAZNACZANIE

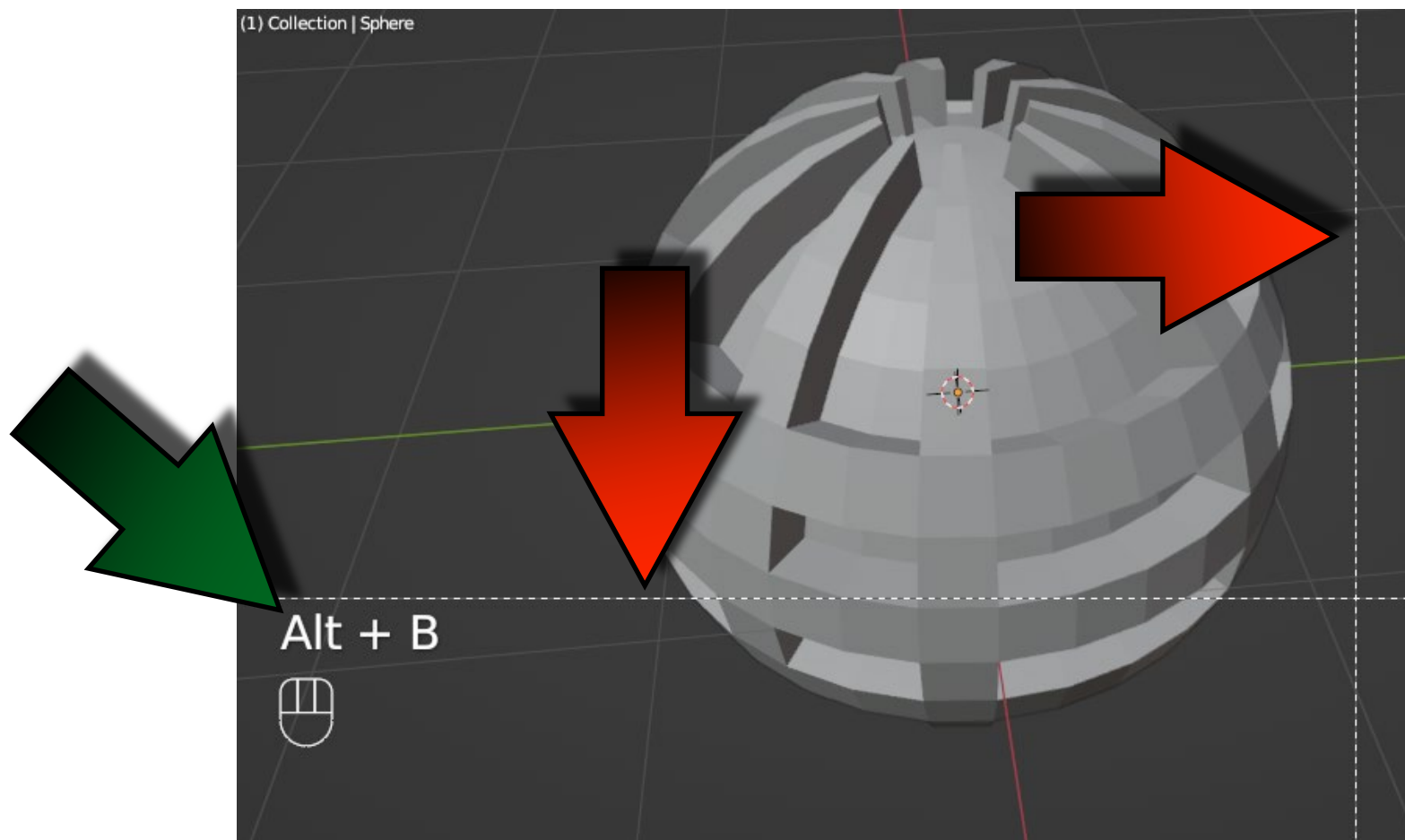
**TAKIE DZIAŁANIA POLEGAJĄCE NA
EKSTRUDOWANIU POZNAMY DOKŁADNIEJ
NA NASTĘPNYM SZKOLENIU
GDZIE Z PROSTEGO OKRĘGU ZROBIMY
PIONEK SZACHOWY.**



ZAZNACZANIE

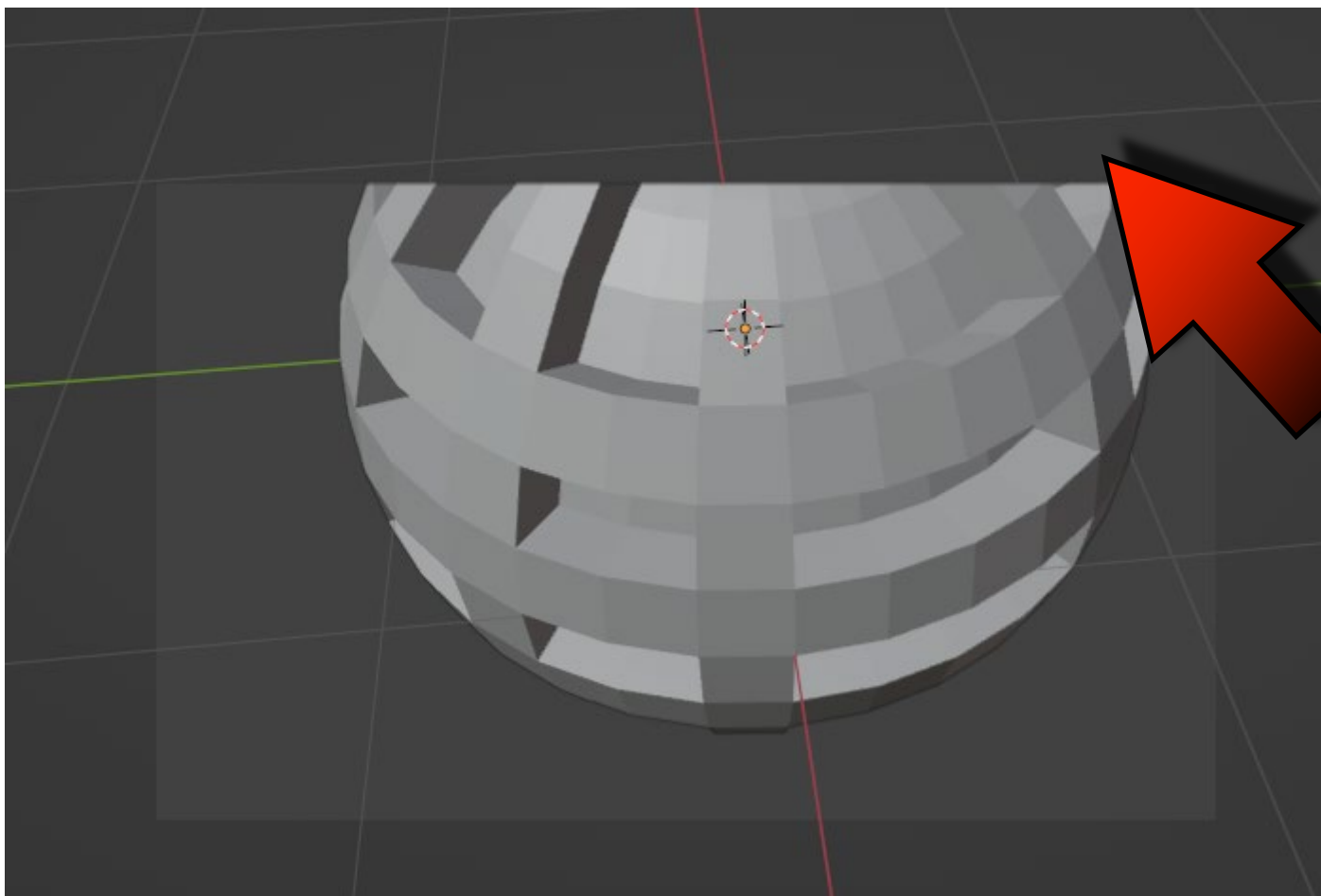
ZA POMOCĄ KLAWISZY ALT+B

WŁĄCZ ZAZNACZANIE PROSTOKĄTNE



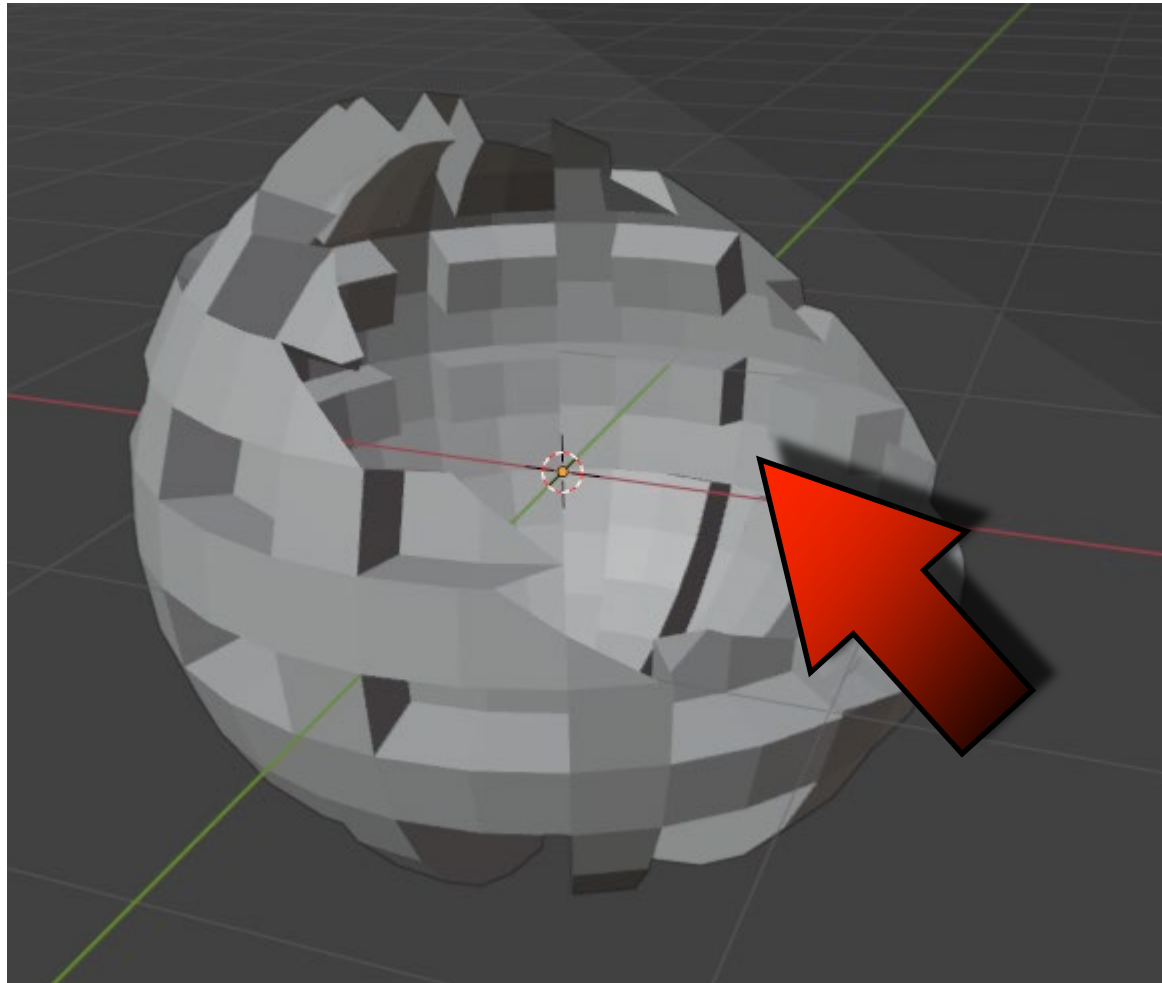
ZAZNACZANIE

KIEDY OBRYSUJESZ MODEL PEWNA CZĘŚĆ ZOSTANIE UKRYTA



ZAZNACZANIE

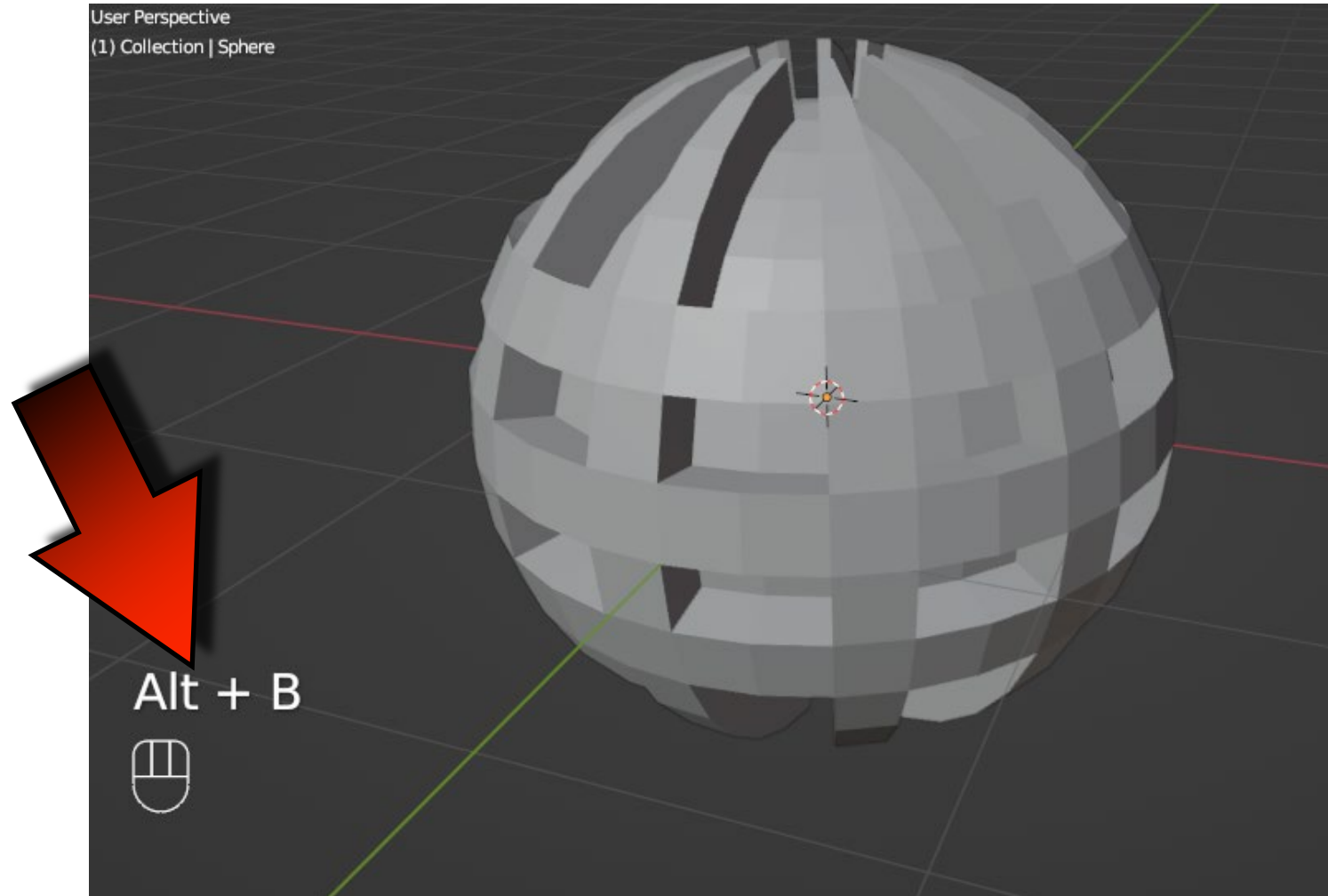
JEST TO BARDZO PRZYDATNY SPOSÓB **UKRYWANIA ELEMENTÓW** PRZY MODELOWANIU **ZAAWANSOWANYCH OBJEKTÓW**



ZAZNACZANIE

POWER OF AR AND VR

**ABY ZLIKWIDOWAĆ CZĘŚCIOWE UKRYCIE
NACIŚNIJ **ALT+B****



ZAZNACZANIE

**TAKICH METOD KTÓRE
BARDZO UŁAWIĄ NAM
MODELOWANIE JEST WIELE
I W TRAKCIE TEGO
SZKOLENIA BĘDZIEMY JE
SYSTEMATYCZNIE
POZNAWAĆ.**

POWER OF AR AND VR

DZIĘKUJĘ ZA UWAGĘ



**Co-funded by
the European Union**



2024-1-PL01-KA220-VET-000243150

the European Union
co-funded by

2024-1-PL01-KA220-VET-000243150