

POWER OF AR AND VR

KOSTKI MAGNETYCZNE



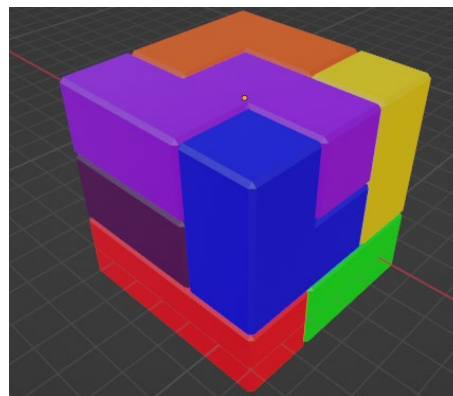
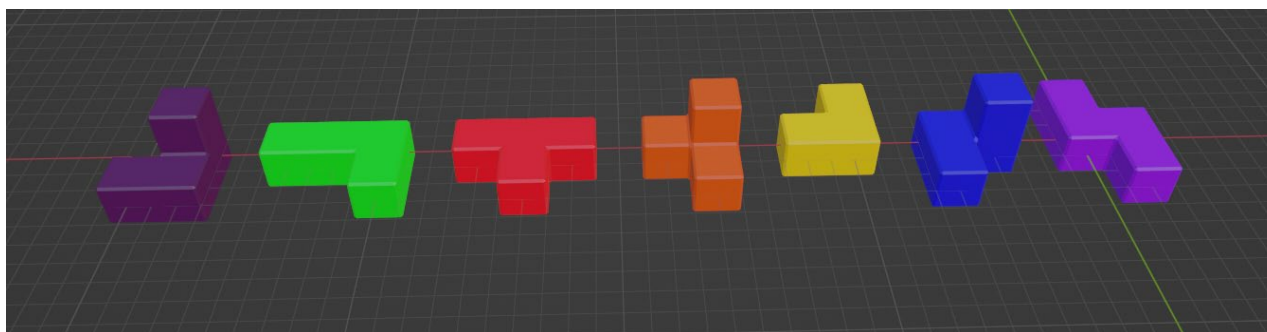
Co-funded by
the European Union



2024-1-PL01-KA220-VET-000243150

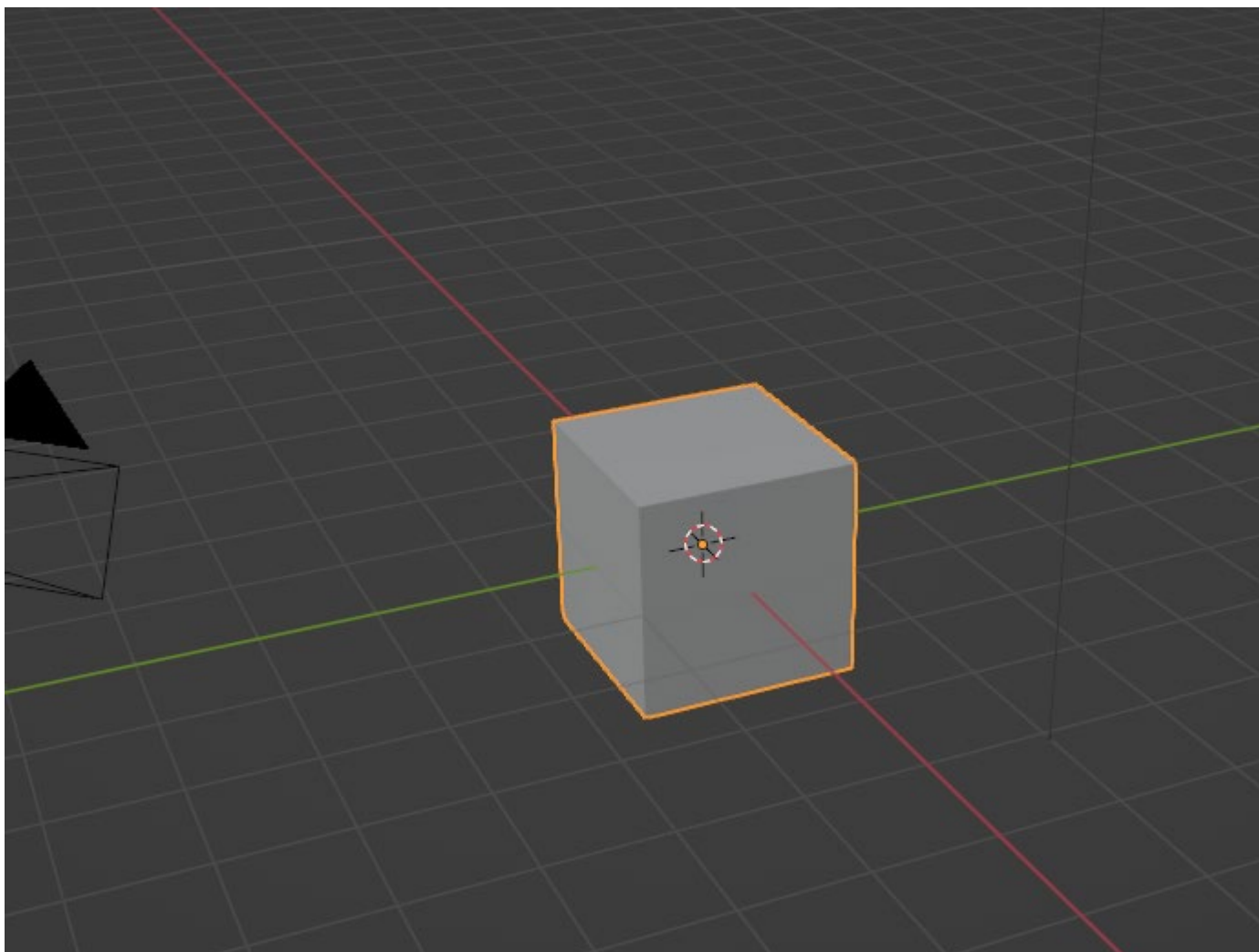
the European Union
co-funded by

NASZYM CELEM BĘDZIE NARYSOWANIE A NASTĘPNIE ODPOWIEDNIE USTAWIENIE KOSTEK Z POPULARNEJ ZABAWY DLA DZIECI



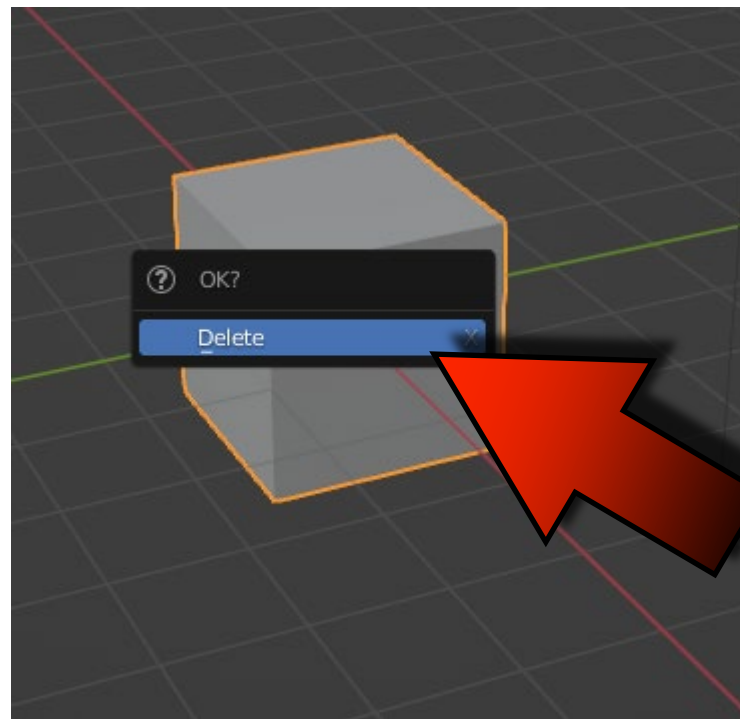
KOSTKI MAGNETYCZNE

URUCHAMIANY PROGRAM BLENDER

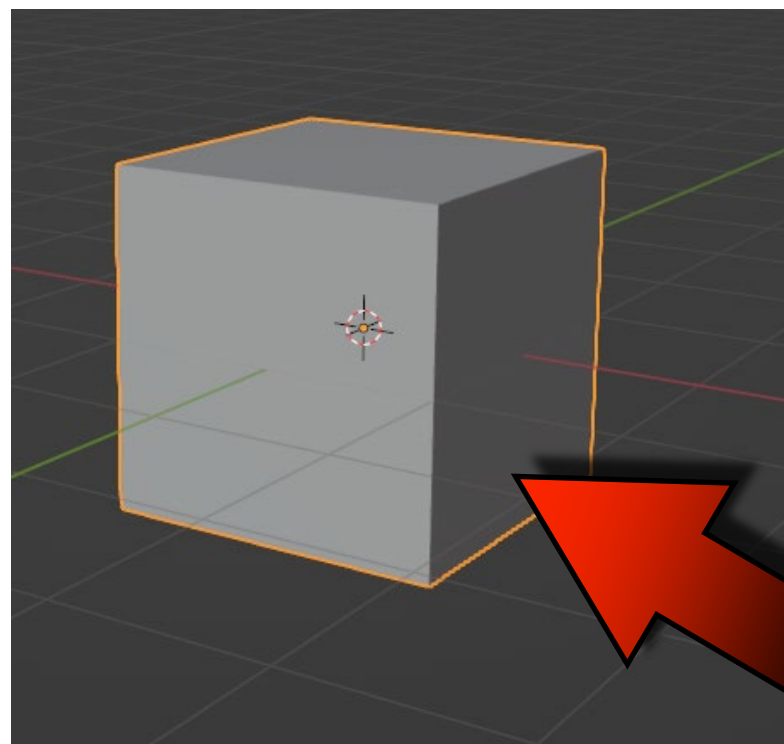
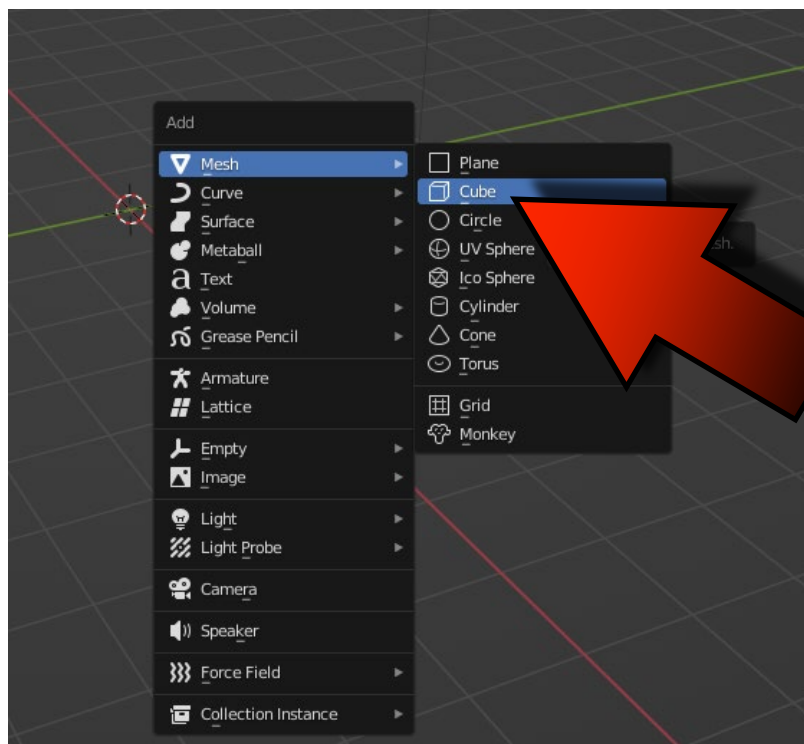


KOSTKI MAGNETYCZNE

W CELU NAUCZENIA SIĘ TWORZENIA WSZYSTKICH USTAWIEŃ OD PODSTAW **USUŃ CUBE**

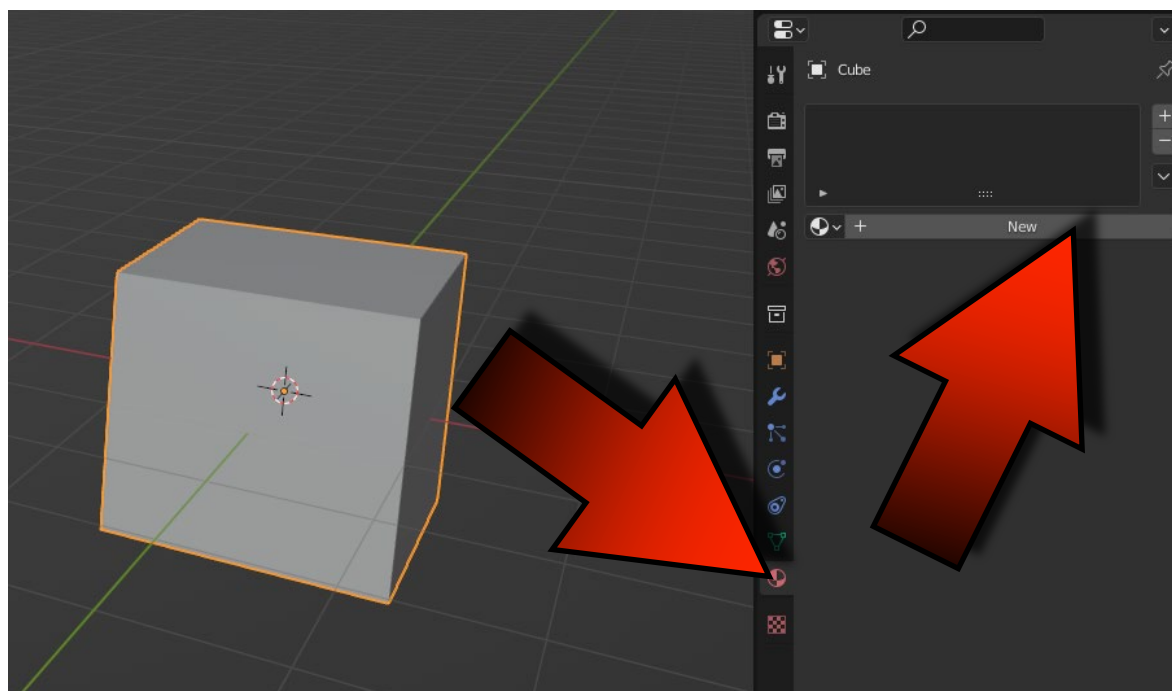


WSTAW GO PONOWNNIE ZA POMOCĄ **SHIFT+A**



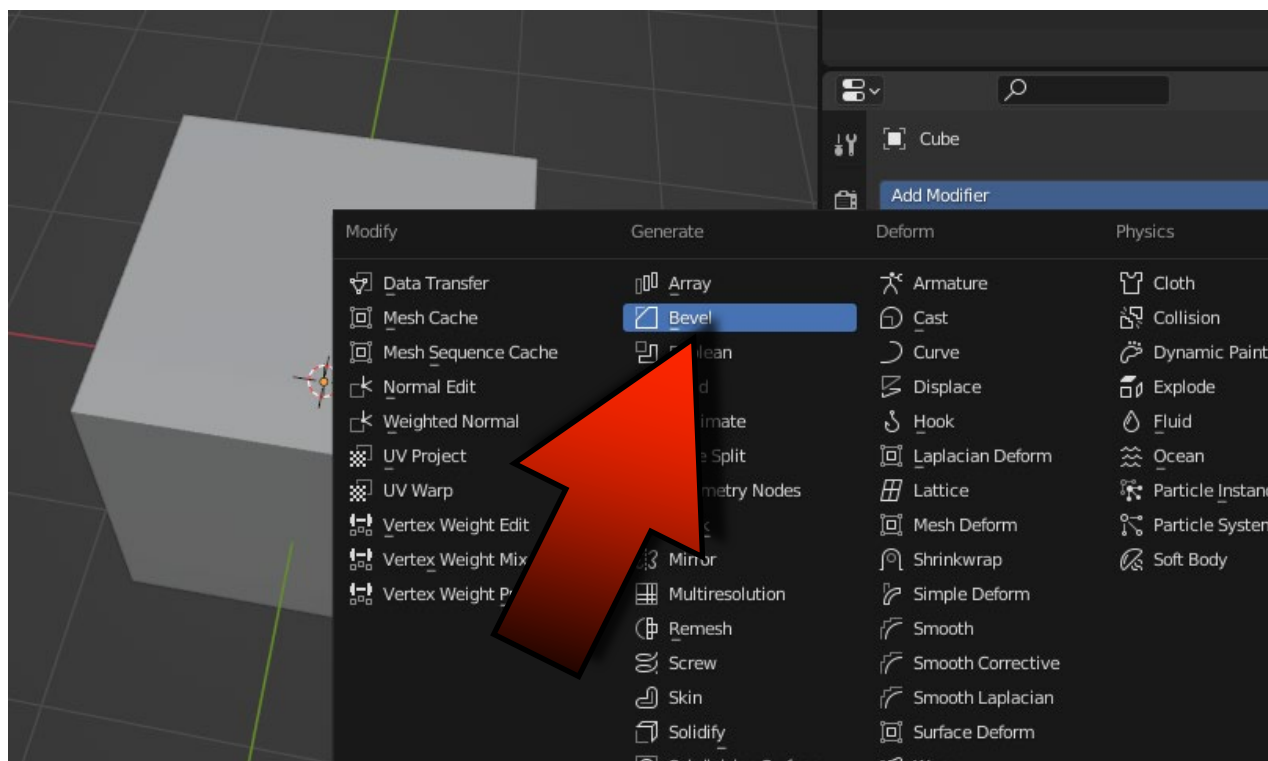
POWER OF AR AND VR

**NOWO WSTAWIONY CUBE
NIE MA PRZYPIISANYCH
MATERIAŁÓW
KTÓRE PÓŹNIEJ USTAWIMY**

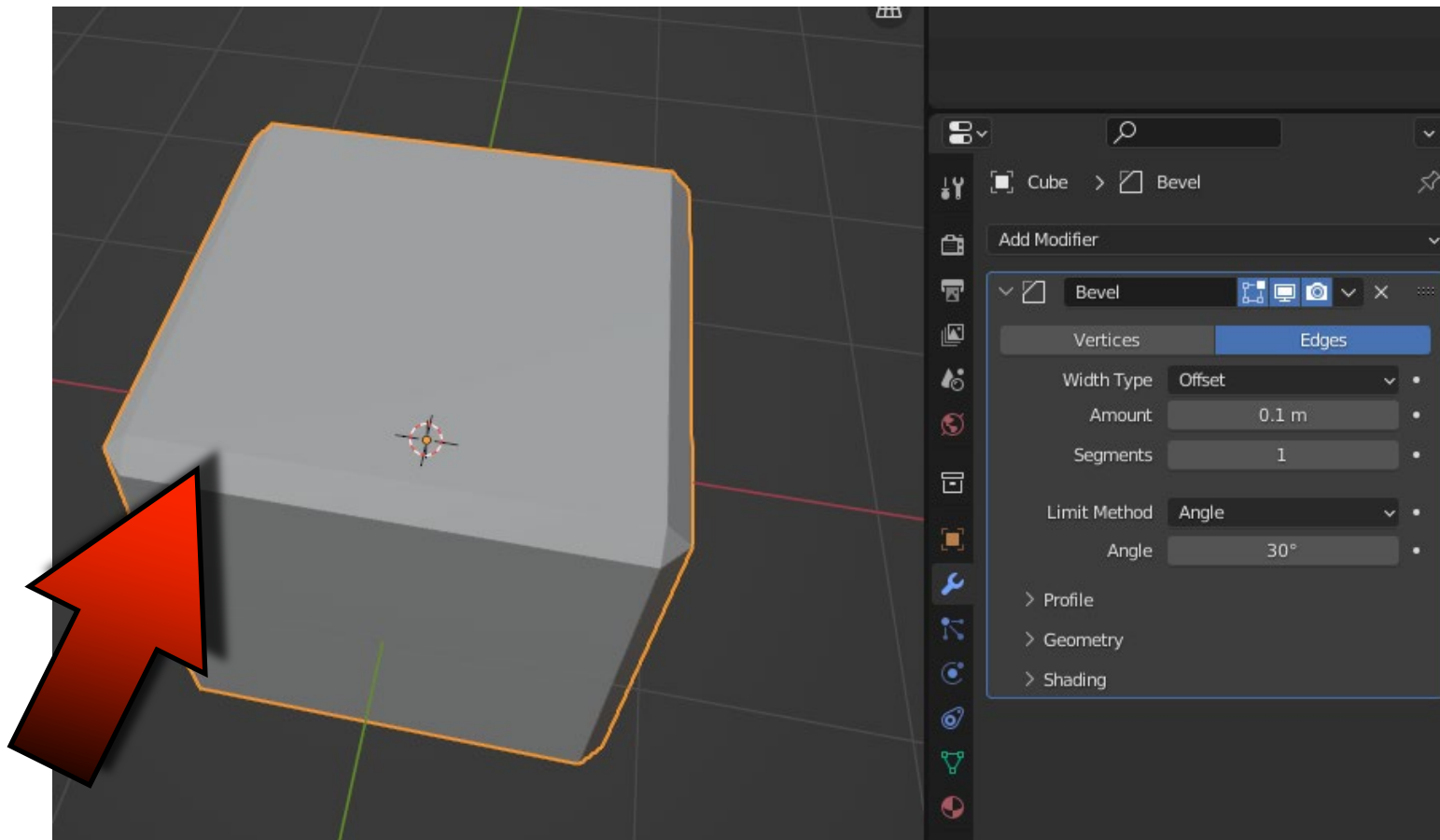


KOSTKI MAGNETYCZNE

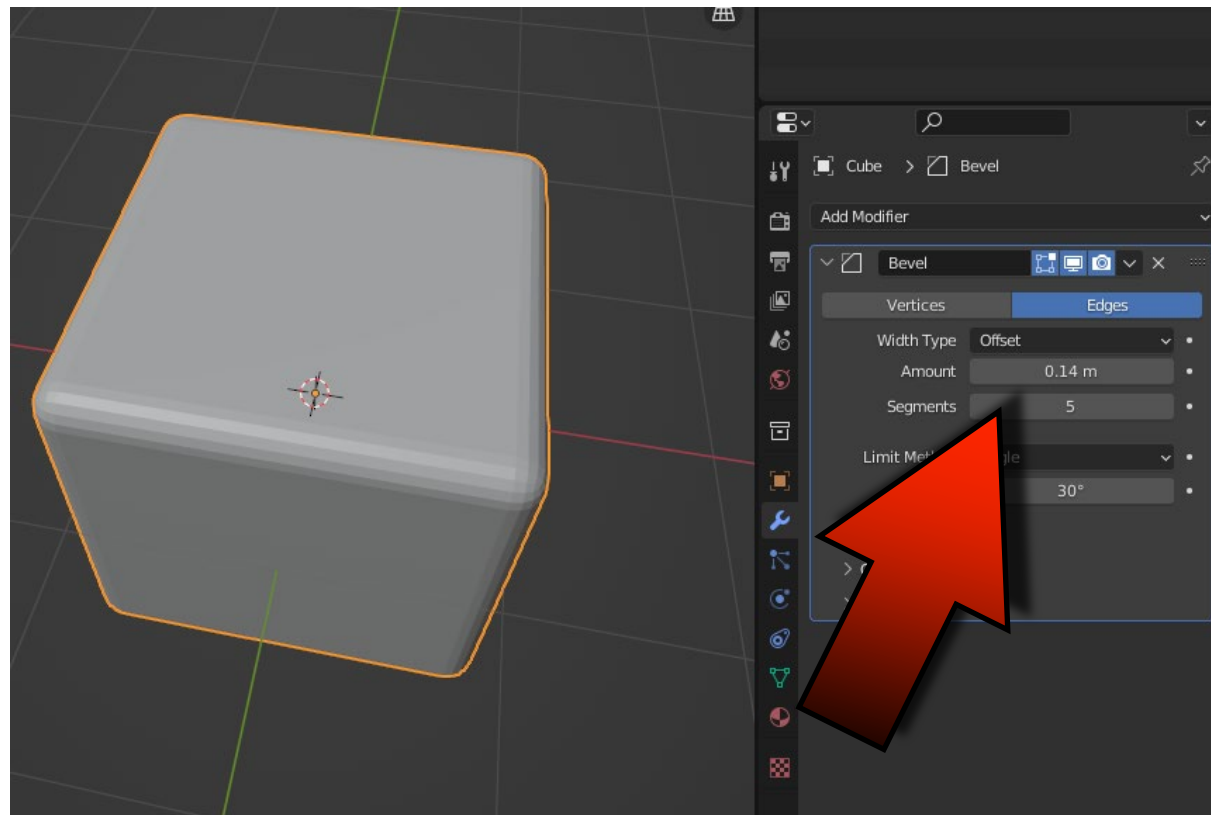
DLA BARDZIEJ REALNEGO WYGLĄDU MOŻNA DODAĆ MODYFIKATOR BEVEL



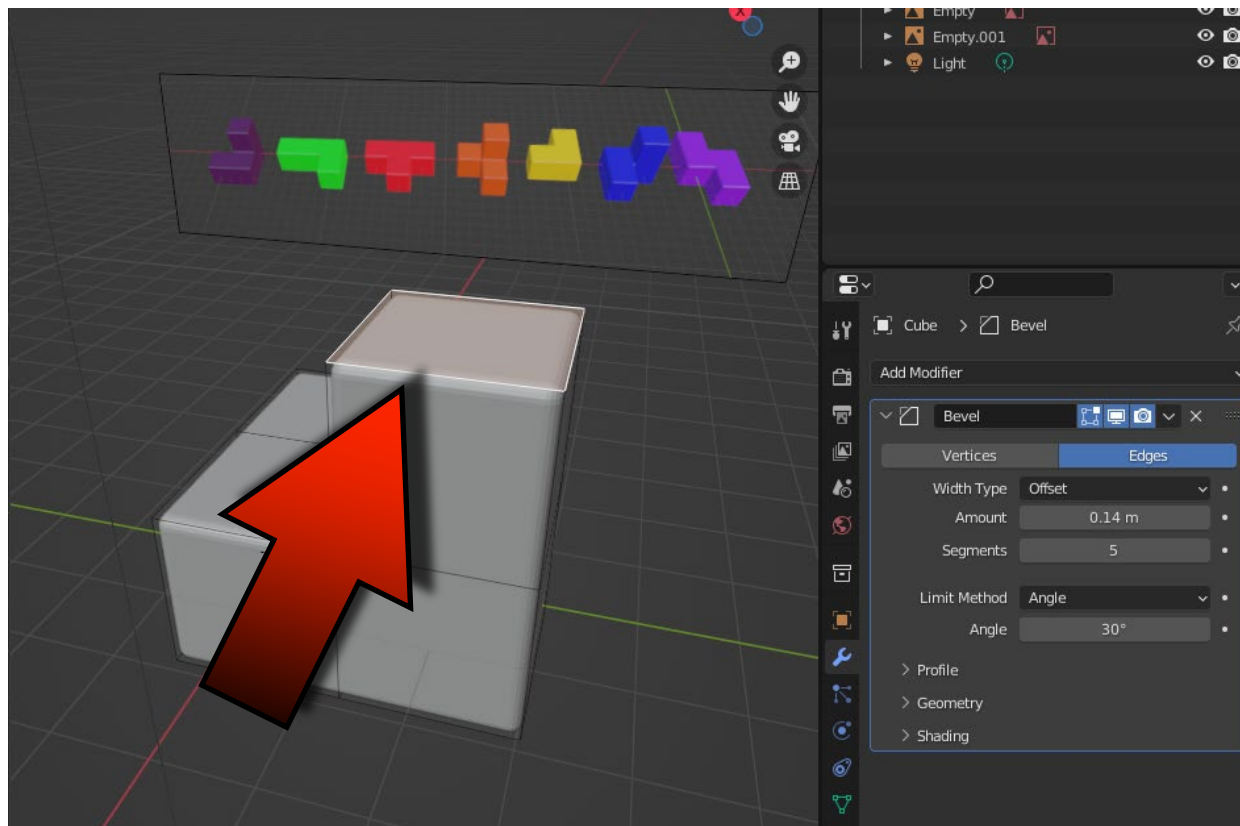
POWODUJE ON ZAOKRĄGLENIE KRAWĘDZI



W OKIENKU **SEGMENTS** MOŻEMY ZMIENIAĆ ILOŚĆ KRAWĘDZI NA ŚCIĘCIU

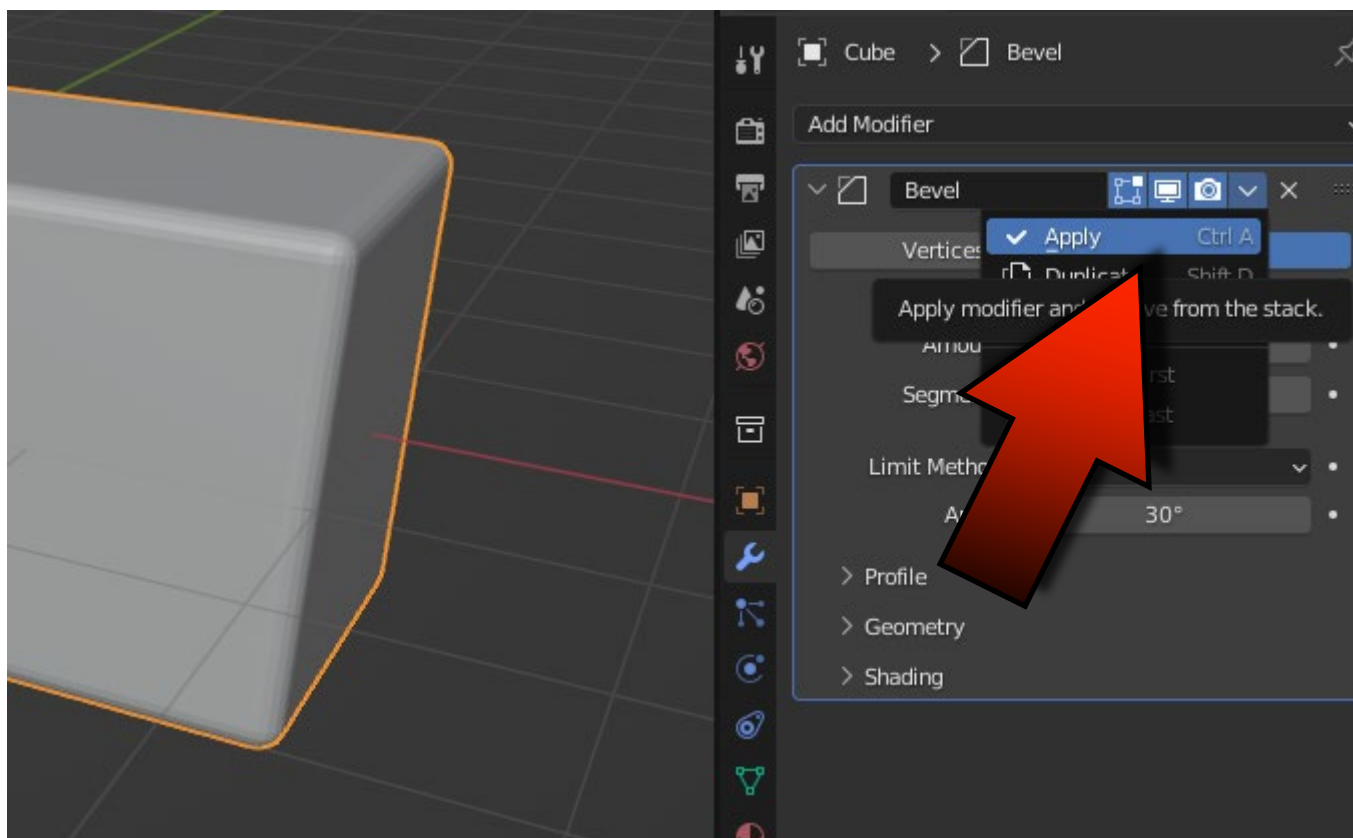


TWORZĄC JEDNAK MODEL TRZEBA PAMIĘTAĆ ABY W CZASIE PRACY NIE ZATWIERDZAĆ MODYFIKATORA

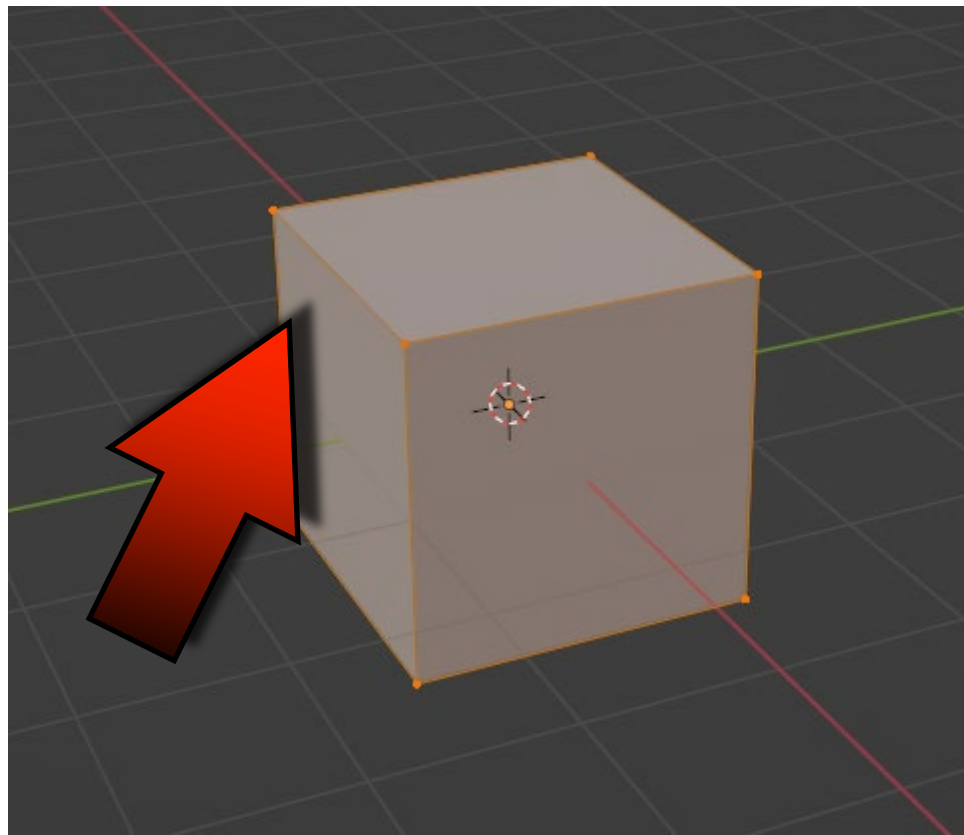


KOSTKI MAGNETYCZNE

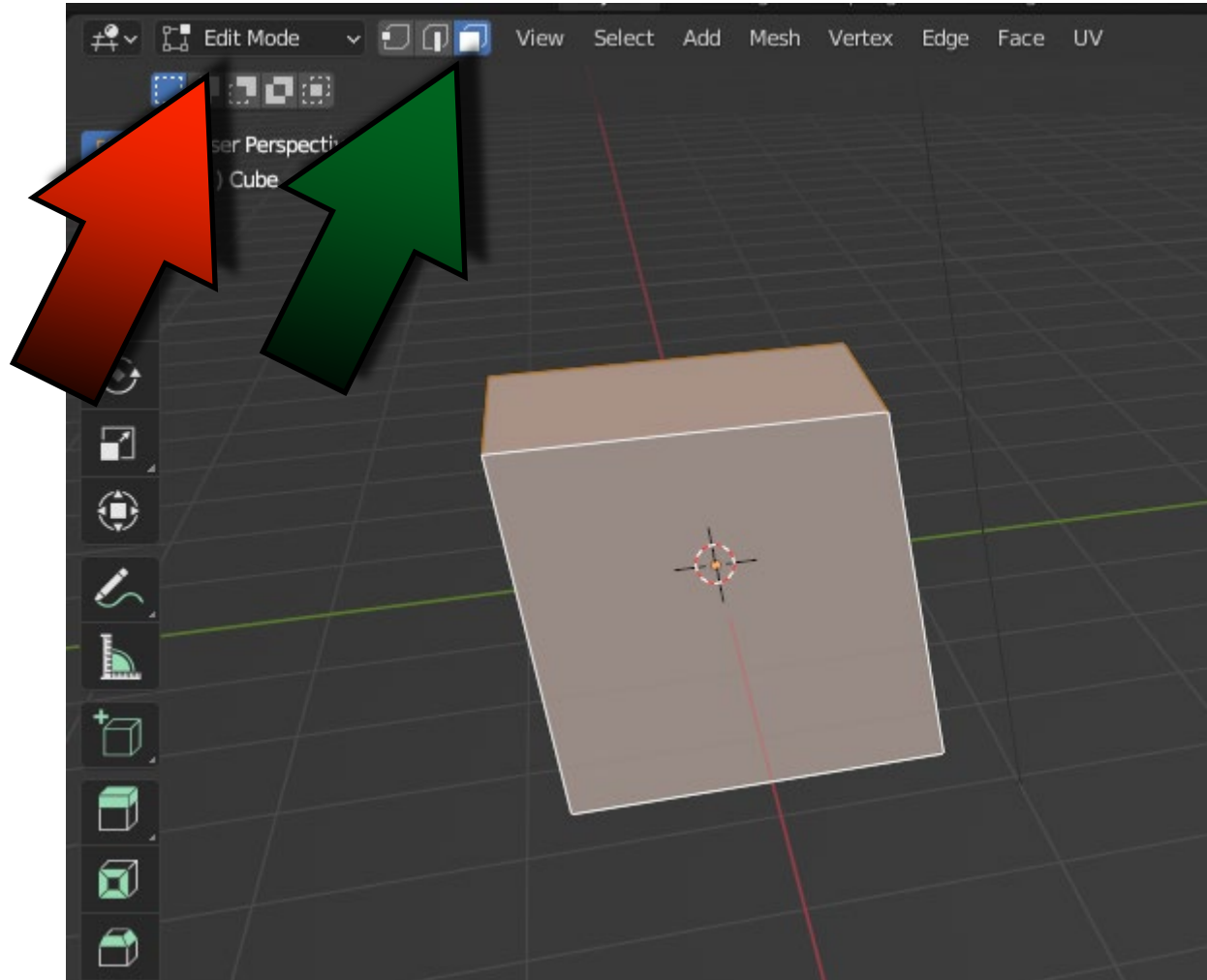
TAKĄ OPERACJĘ ROBI SIĘ DOPIERO NA SAMYM KOŃCU BĘDĄC W TRYBIE OBJECT MODE



DLA **UPROSZCZENIA** TEGO SZKOLENIA NIE BĘDĘ UŻYWAŁ MODYFIKATORA BEVEL



W TRYBIE **EDIT MODE** WYBIERAMY **ZAZNACZANIE ŚCIAN**



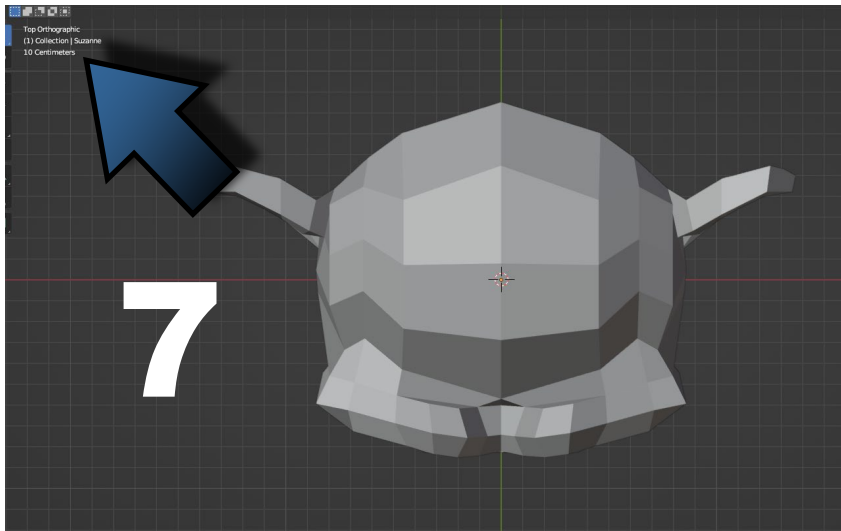
KOSTKI MAGNETYCZNE

**ZA POMOCĄ
KLAWISZY 1 – 3 – 7
Z KLAWIATURY NUMERYCZNEJ
MOŻEMY ZOBACZYĆ WIDOK Z OSI
Y – X – Z**

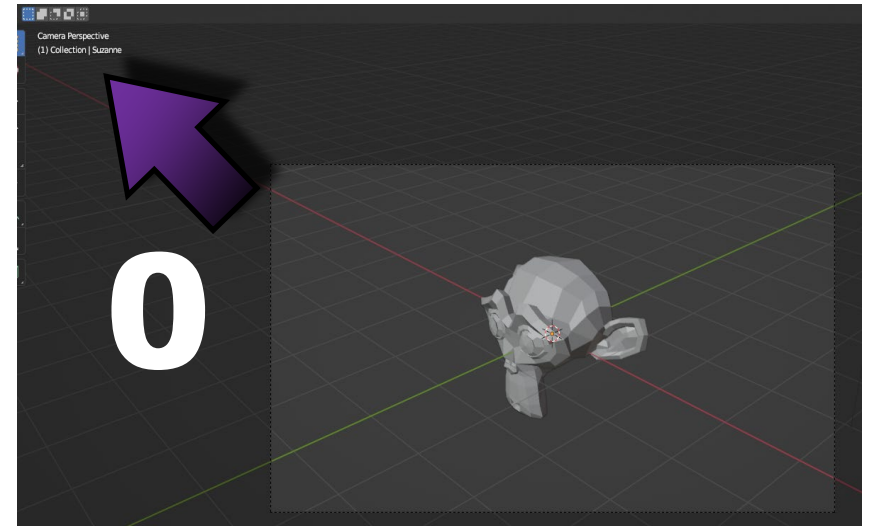


KOSTKI MAGNETYCZNE

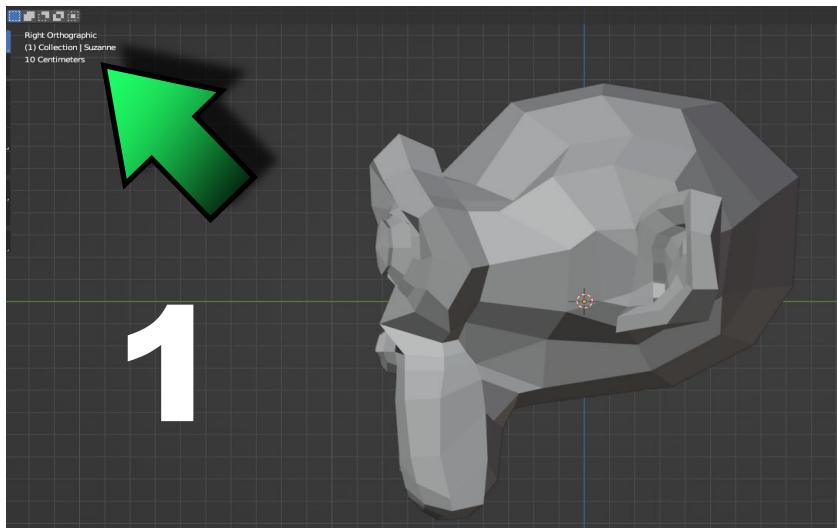
TOP ORTOGRAPHIC



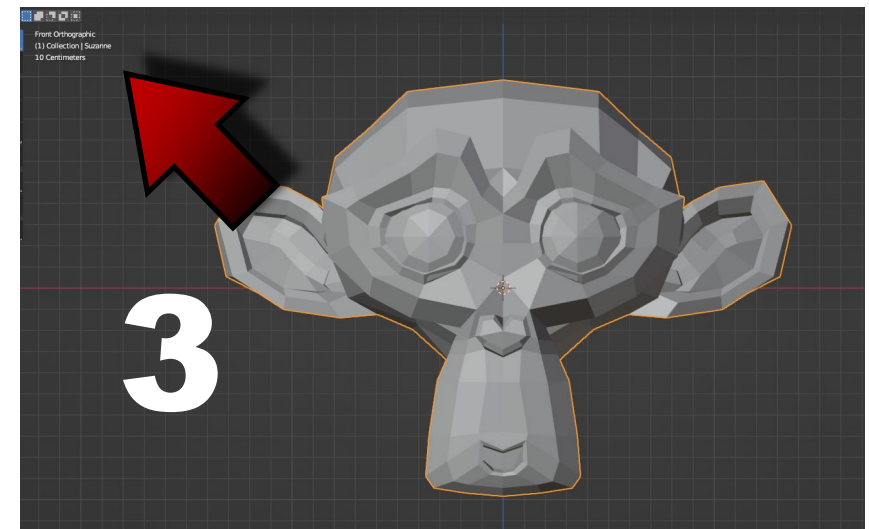
CAMERA PERSPECTIVE



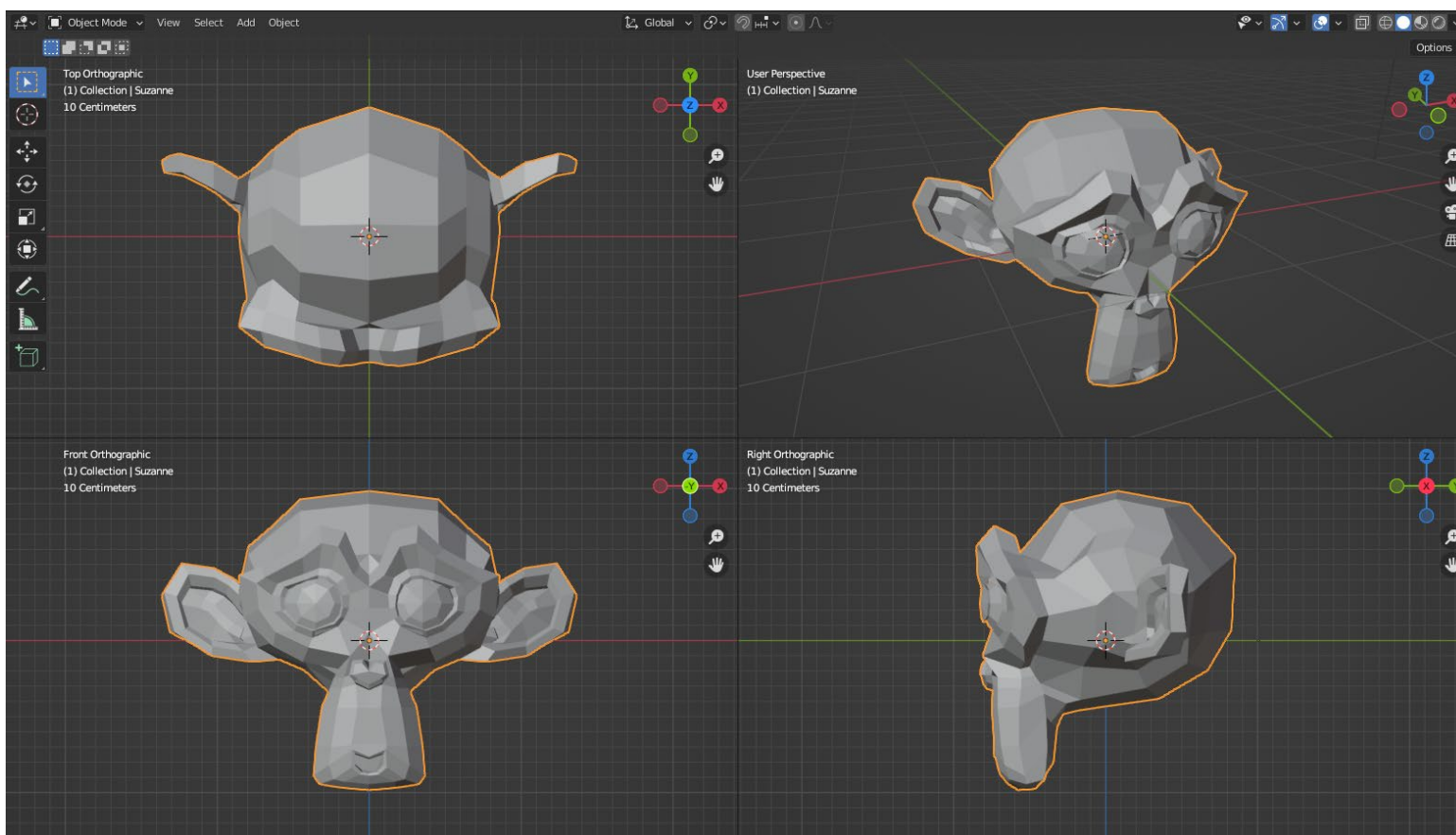
RIGHT ORTOGRAPHIC



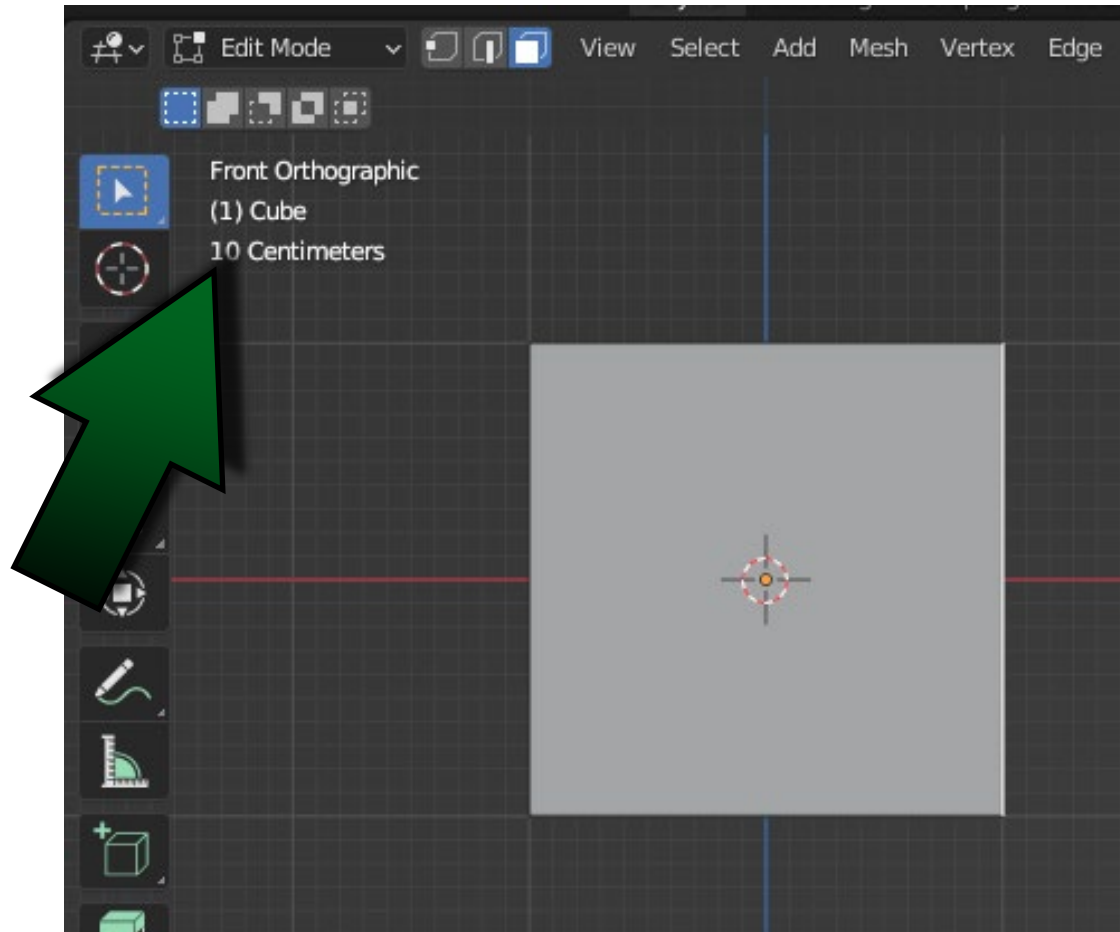
FRONT ORTOGRAPHIC



ZA POMOCĄ **CTRL+ALT+Q** **DZIELIMY EKTRAN** **NA TAKIE SAME WIDOKI**

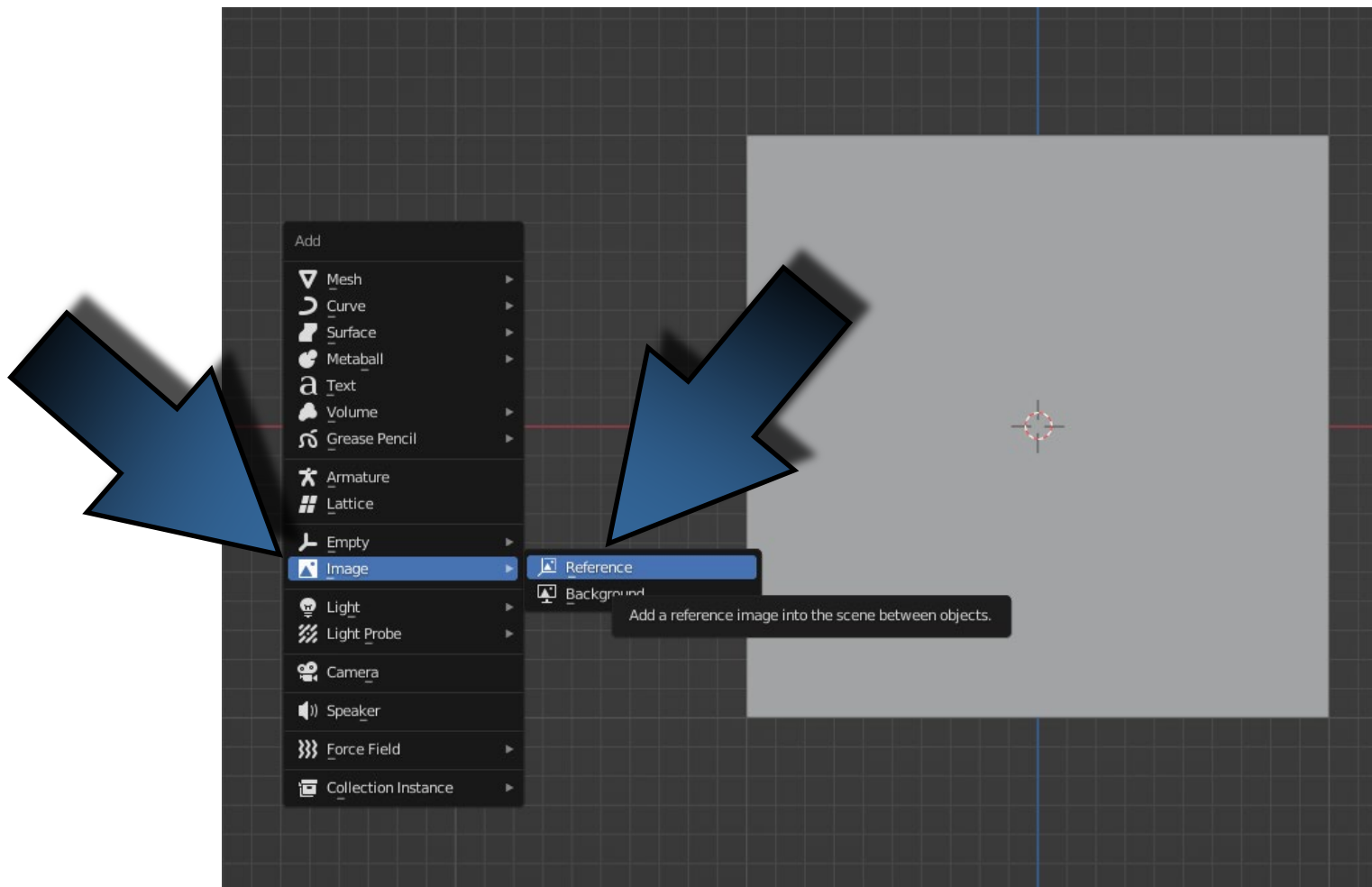


NACIŚNIJMY **KLAWISZ 1** Z KLAWIATURY NUMERYCZNEJ



KOSTKI MAGNETYCZNE

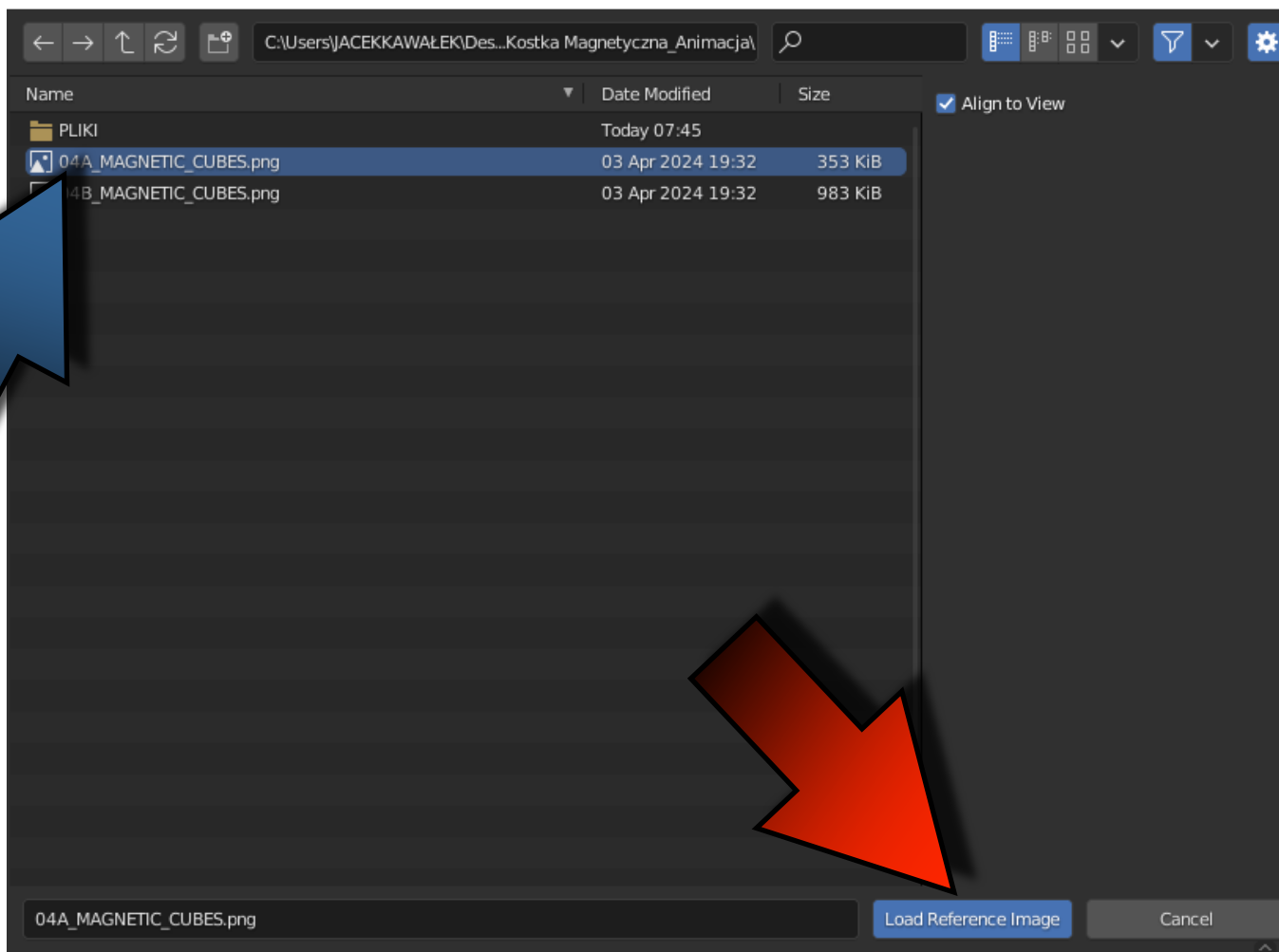
ZA POMOCĄ **SHIFT+A** WYBIERZMY **IMAGE / REFERENCE**



KOSTKI MAGNETYCZNE

POWER OF AR AND VR

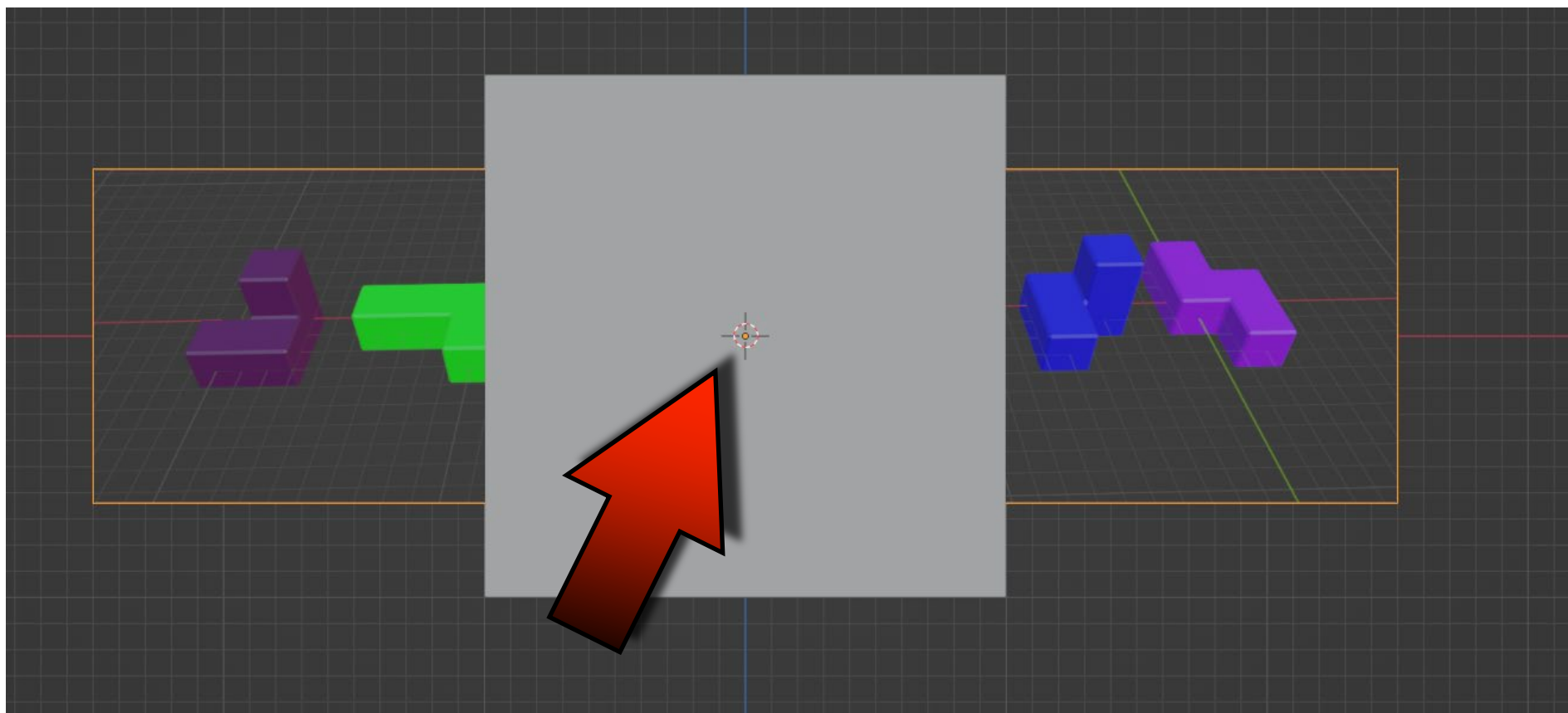
ZAZNACZMY PLIK Z RYSUNKIEM I GO ZAŁADUJMY



KOSTKI MAGNETYCZNE

POWER OF AR AND VR

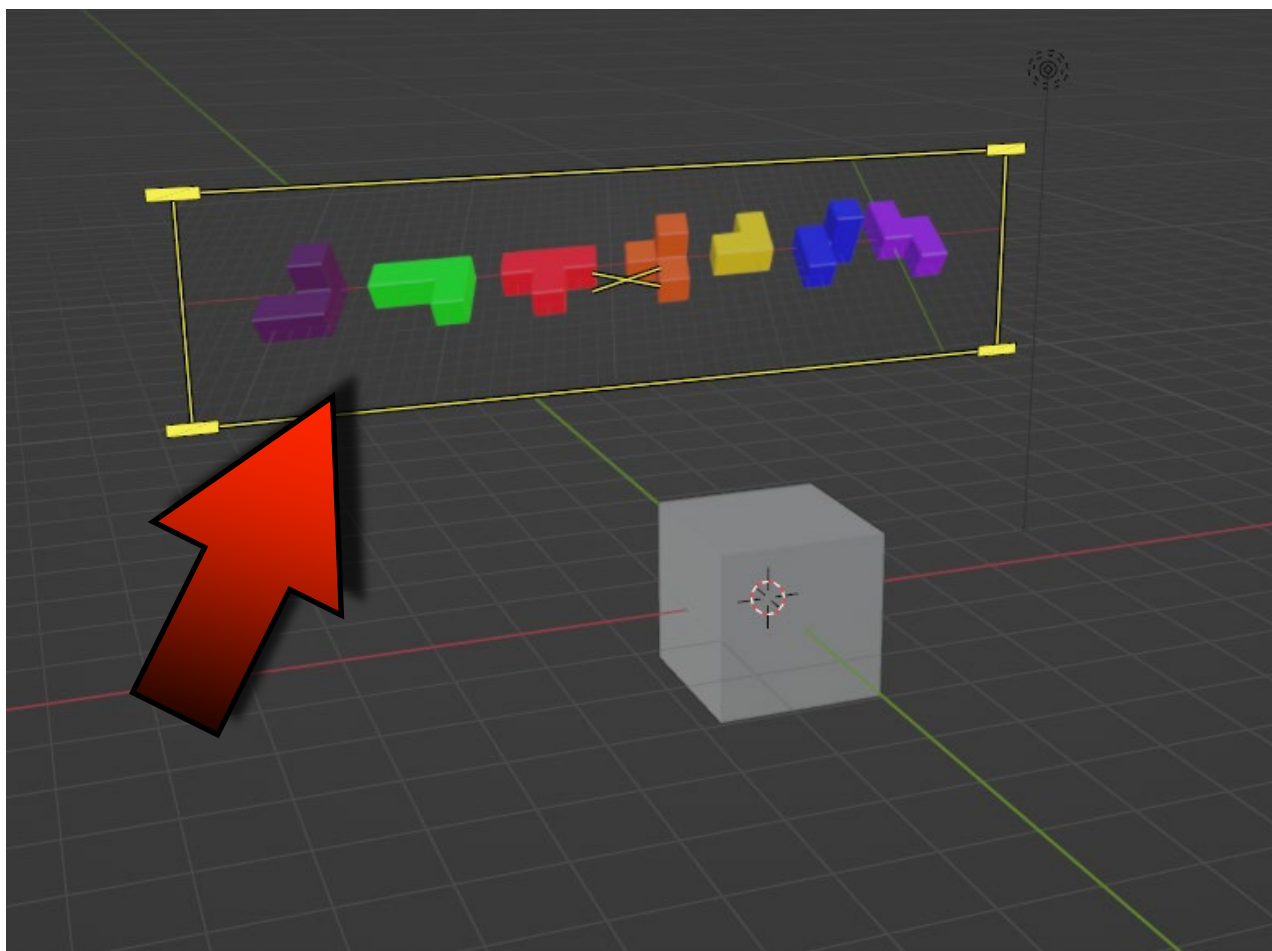
RYSUNEK WSTAWIŁ SIĘ W ŚRODKU UKŁADU WSPÓŁRZĘDNYCH



KOSTKI MAGNETYCZNE

POWER OF AR AND VR

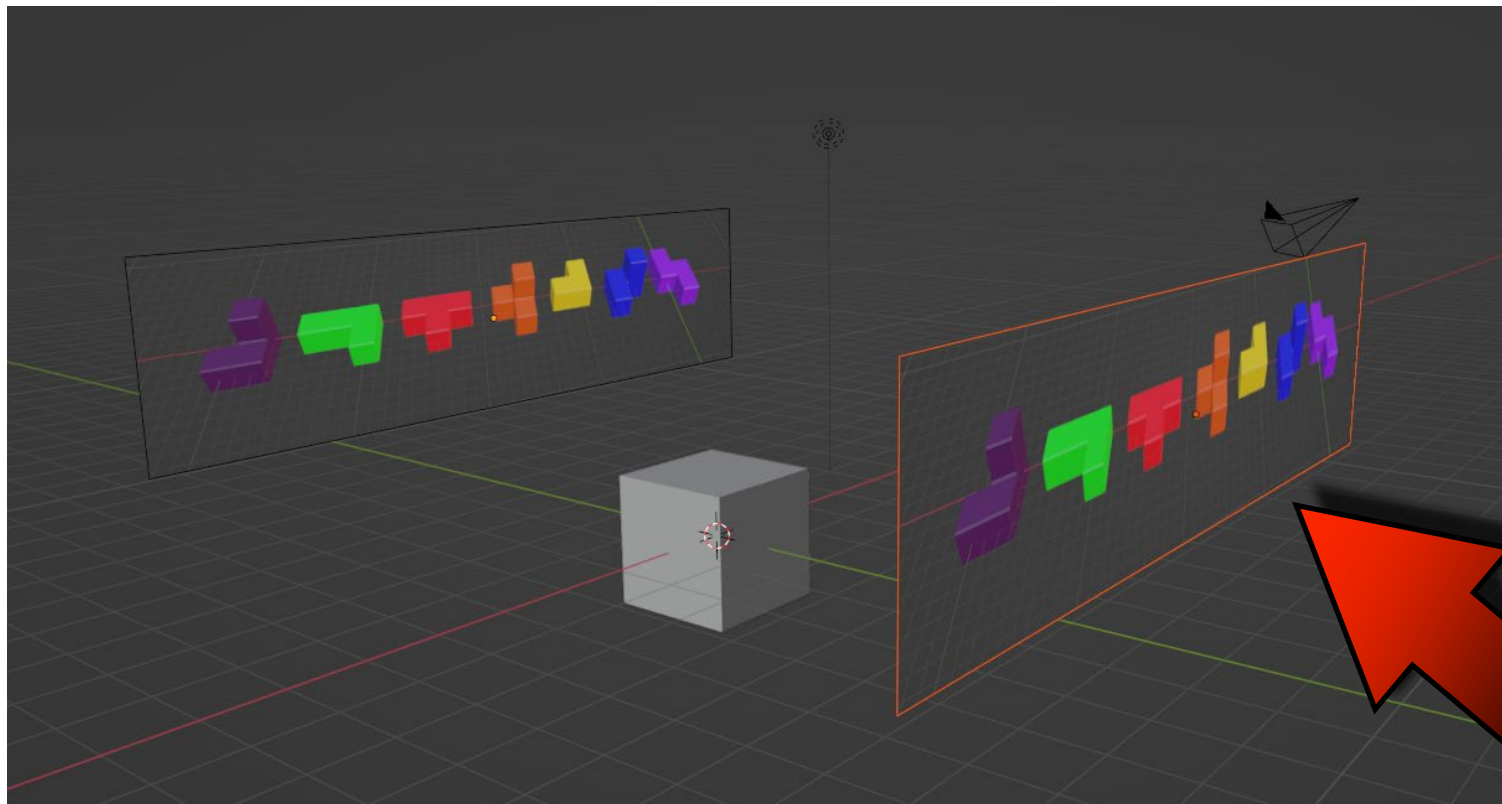
ZA POMOCĄ KLAWISZA **G MOŻEMY
GO **PRZESUNĄĆ**
ZA POMOCĄ KLAWISZA **R** MOŻEMY
GO **OBRÓCIĆ****



KOSTKI MAGNETYCZNE

POWER OF AR AND VR

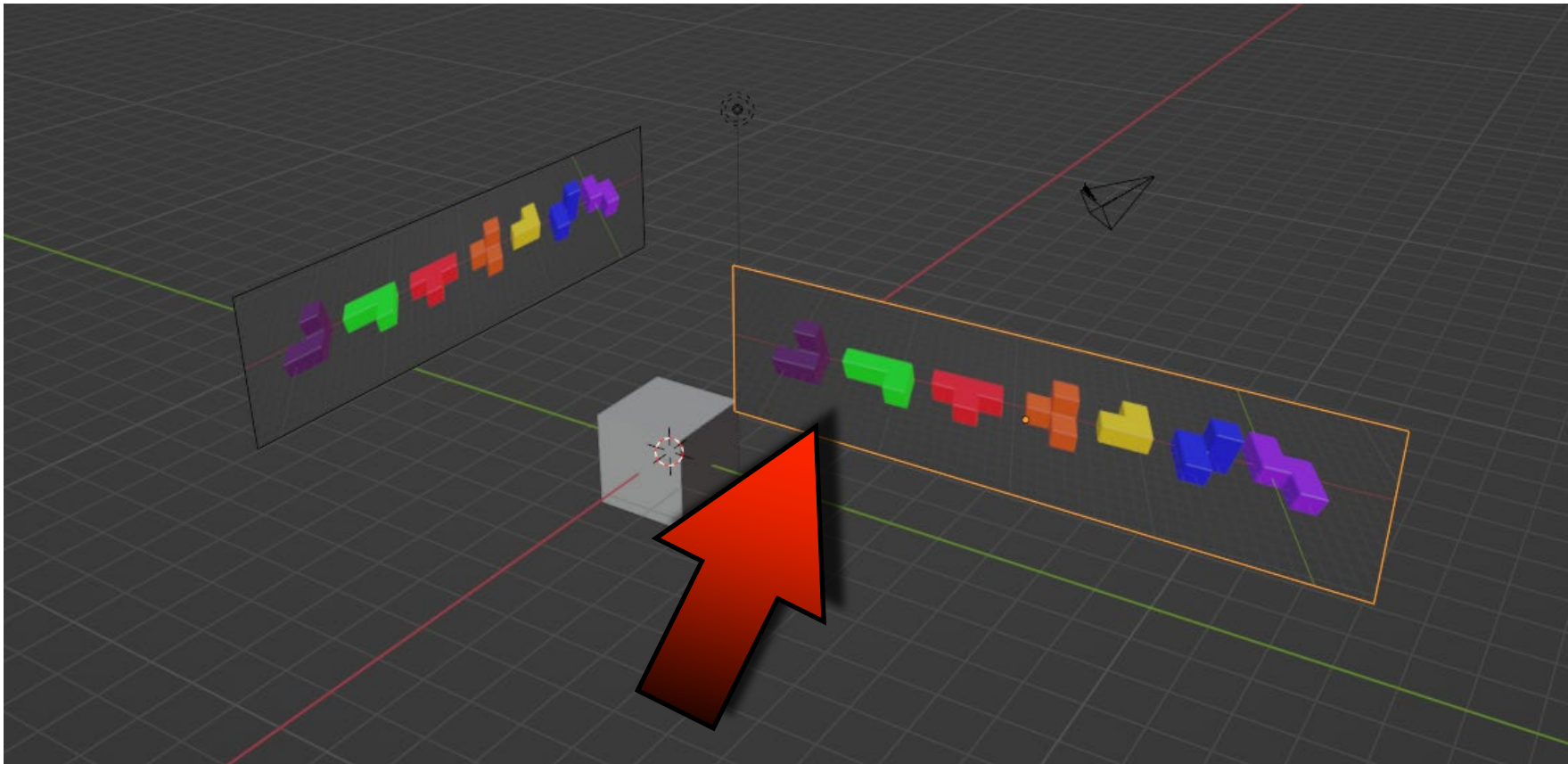
MOŻEMY GO SKOPIOWAĆ
CTRL+C CTRL+V
LUB SKLONOWAĆ ZA POMOCĄ
SHIFD+D



KOSTKI MAGNETYCZNE

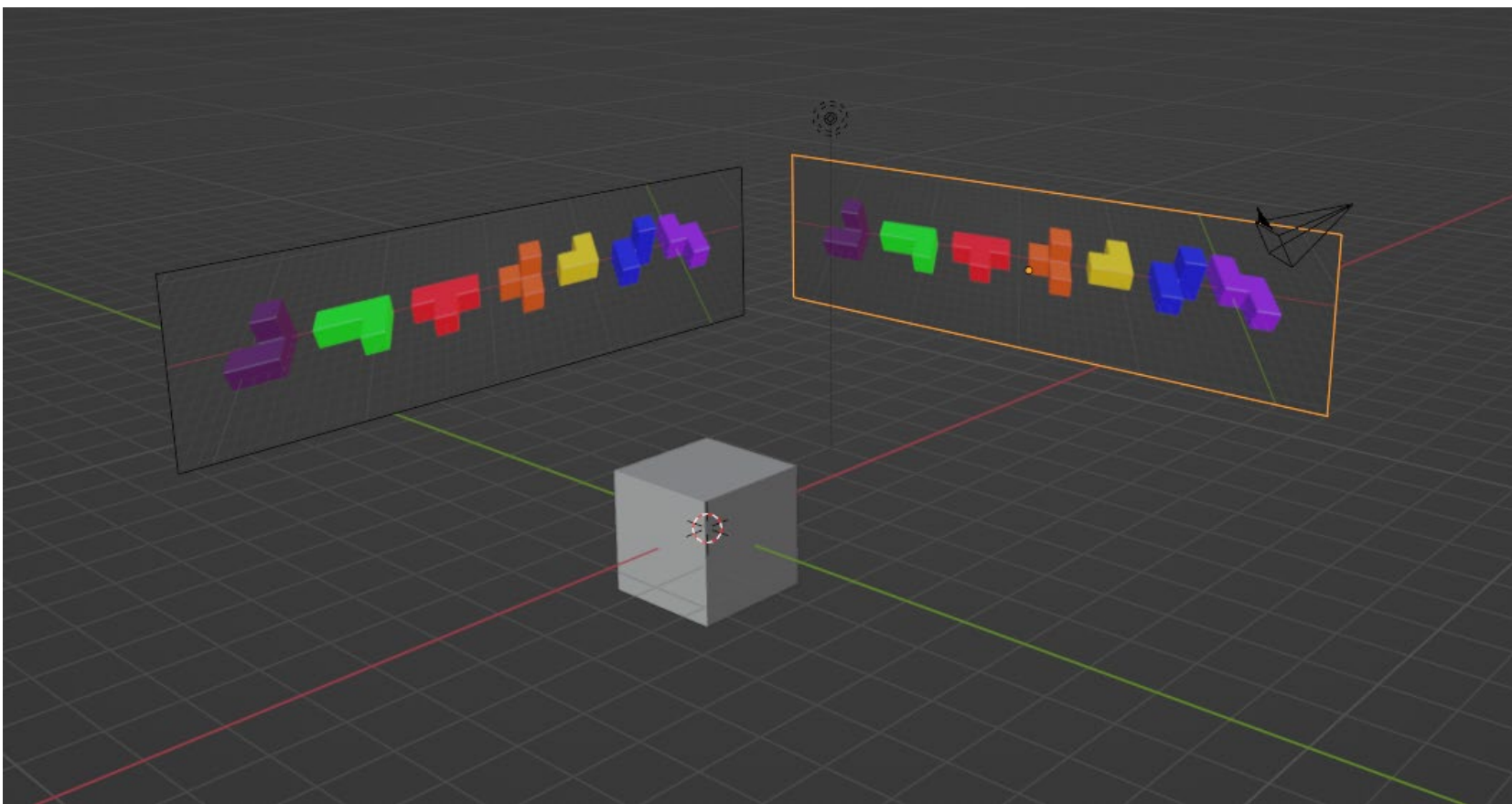
**MOŻEMY OBRÓCIĆ RYSUNEK O OKREŚLONY KĄT
NA PRZYKŁAD O 90 STOPNI KLIKAJĄC PO KOLEI**

R – Z – 90 – ENTER



KOSTKI MAGNETYCZNE

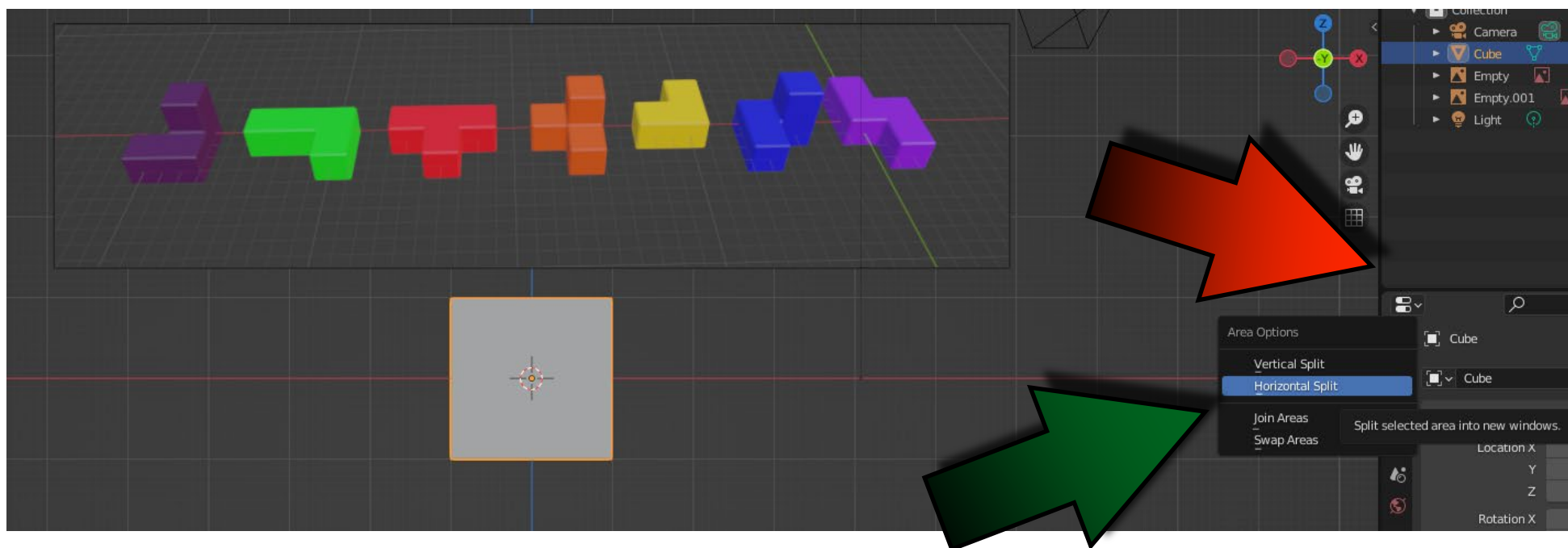
KAŻDY INDYWIDUALNIE MOŻE USTAWIĆ SOBIE ODPOWIEDNIE POŁOŻENIE



KOSTKI MAGNETYCZNE

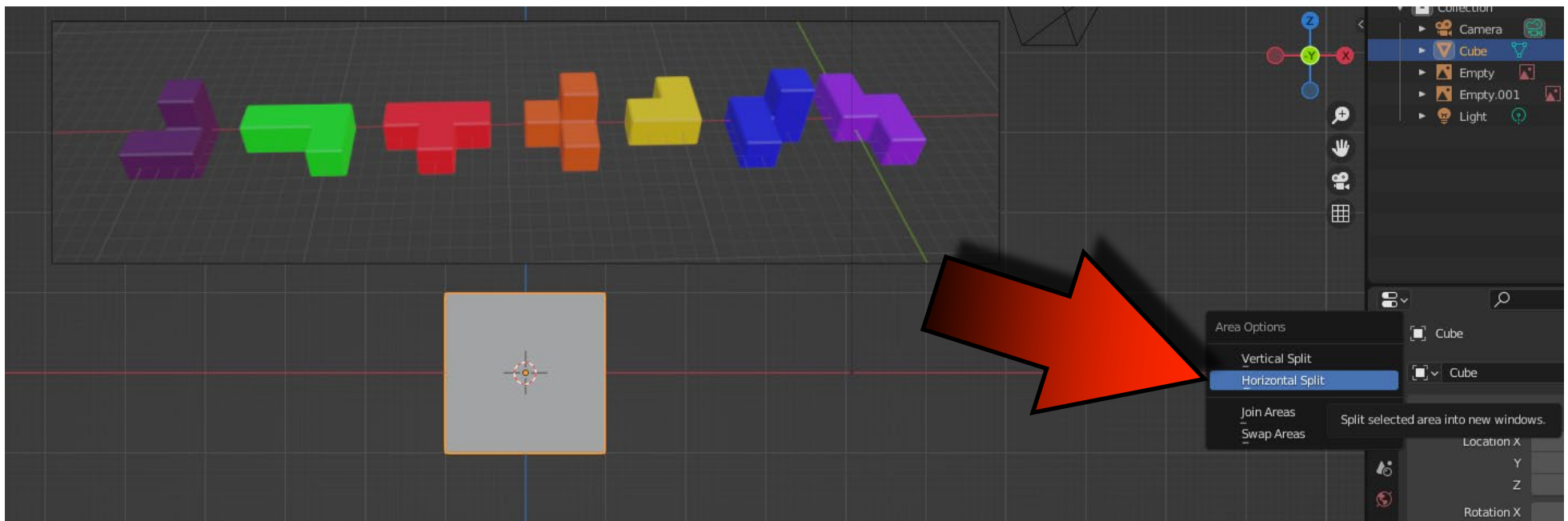
MOŻEMY TEŻ PODZIELIĆ EKSTRANY

**NAJEDŹMY MYSZKĄ NA KRAWĘDŹ
I KLIKNIJMY
PRAWY KLAWISZ MYSZKI**



KOSTKI MAGNETYCZNE

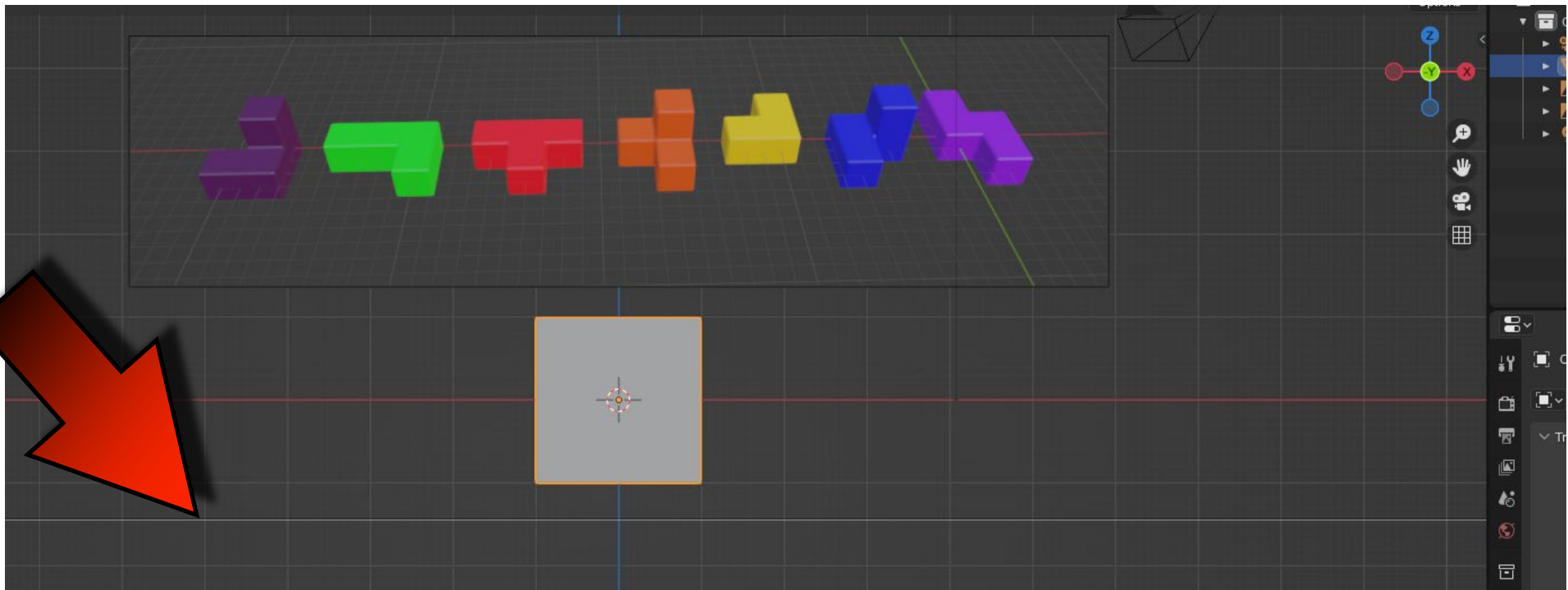
WYBIERZMY OPCJĘ HORIZONTAL SPLIT



KOSTKI MAGNETYCZNE

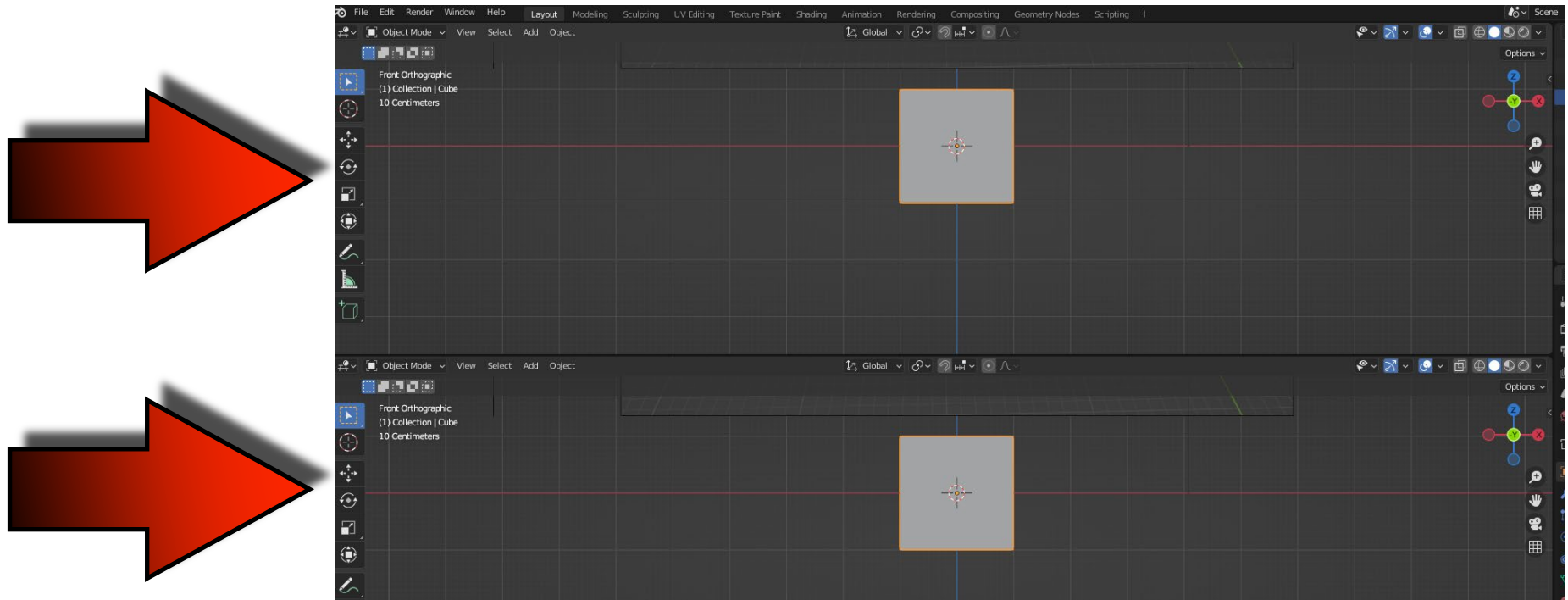
POJAWI SIĘ CIENKA BIAŁA KRESKA

USTAWMY JĄ NA ŚRODKU EKSRANU I ZATWIERDZMY MYSZKĄ



KOSTKI MAGNETYCZNE

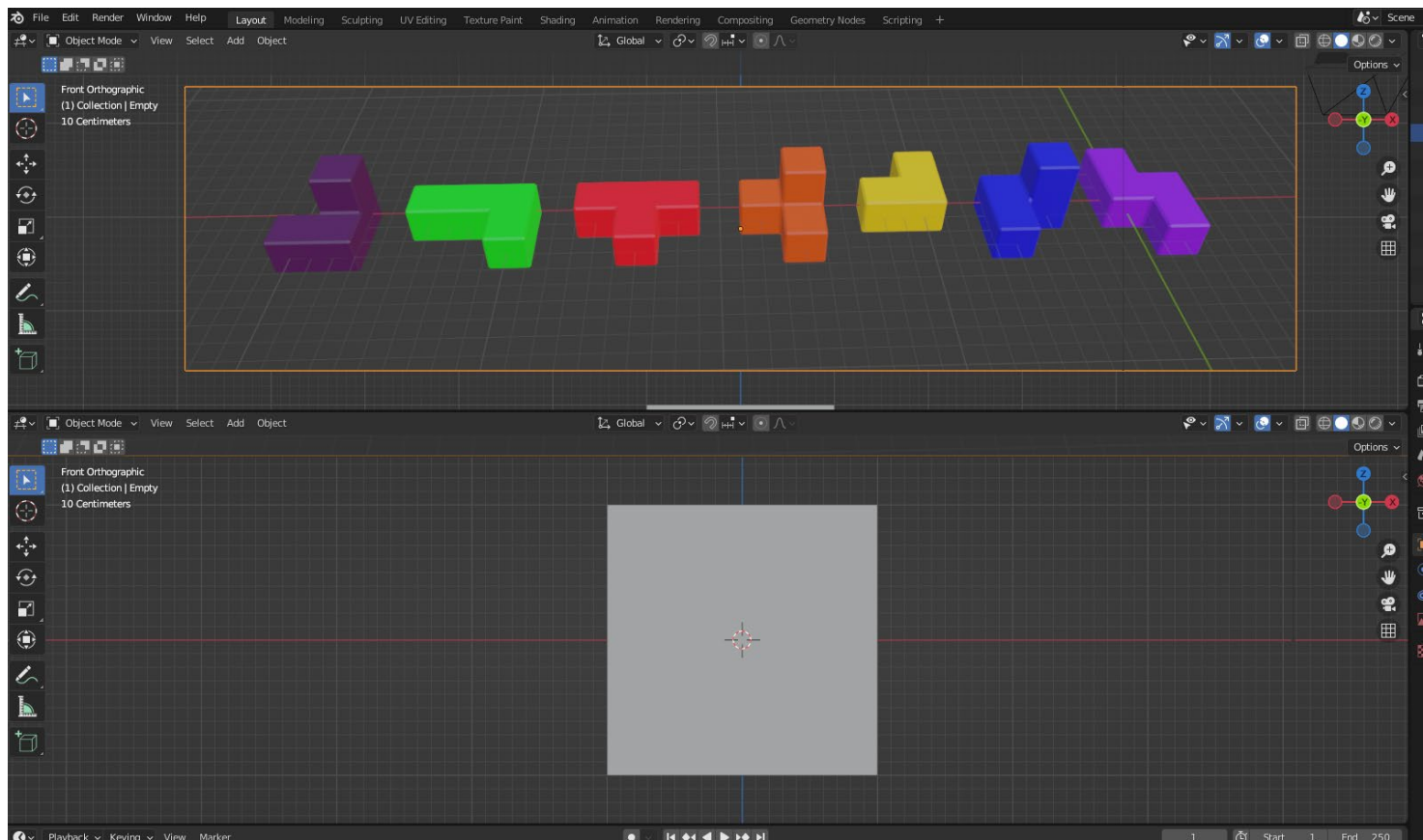
EKRAN PODZIELI SIĘ NAM NA DWIE CZĘŚCI



KOSTKI MAGNETYCZNE

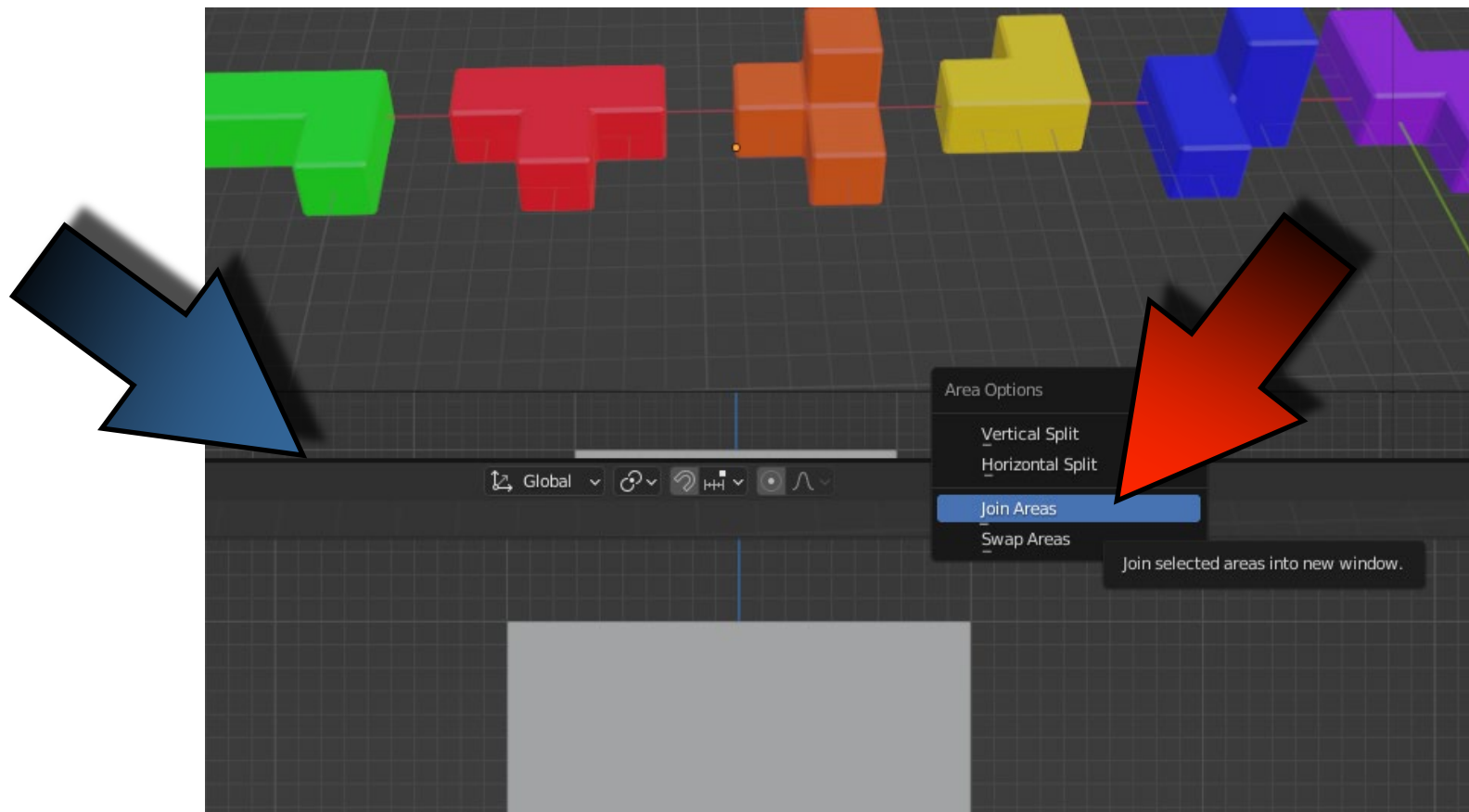
POWER OF AR AND VR

**W GÓRNEJ MOŻEMY USTAWIĆ
WIDOK RYSUNKU
A W DOLNEJ MODELU 3D**



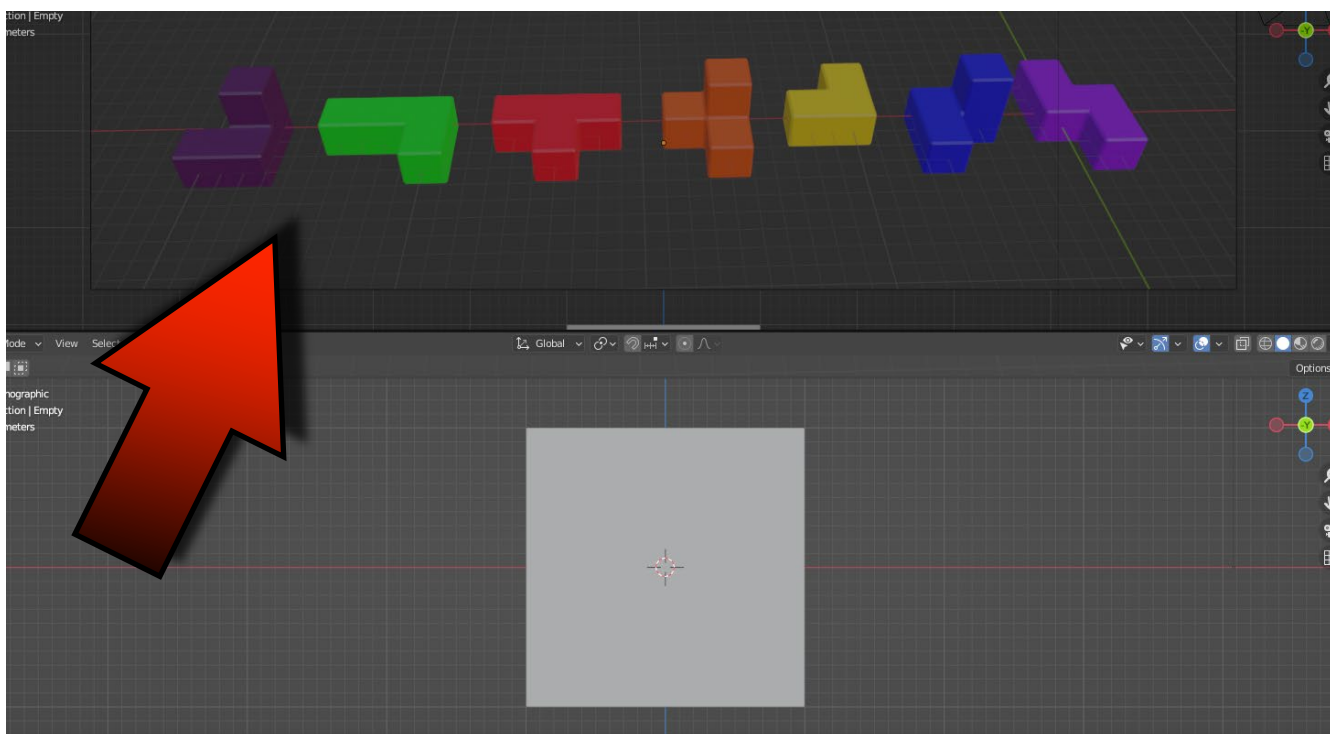
KOSTKI MAGNETYCZNE

**ABY POŁĄCZYĆ OKIENKA KLIKNIJ
PRAWYM KLAWISZEM MYSZKI NA
KRAWĘDŹ I WYBIERZ **JOIN AREAS****



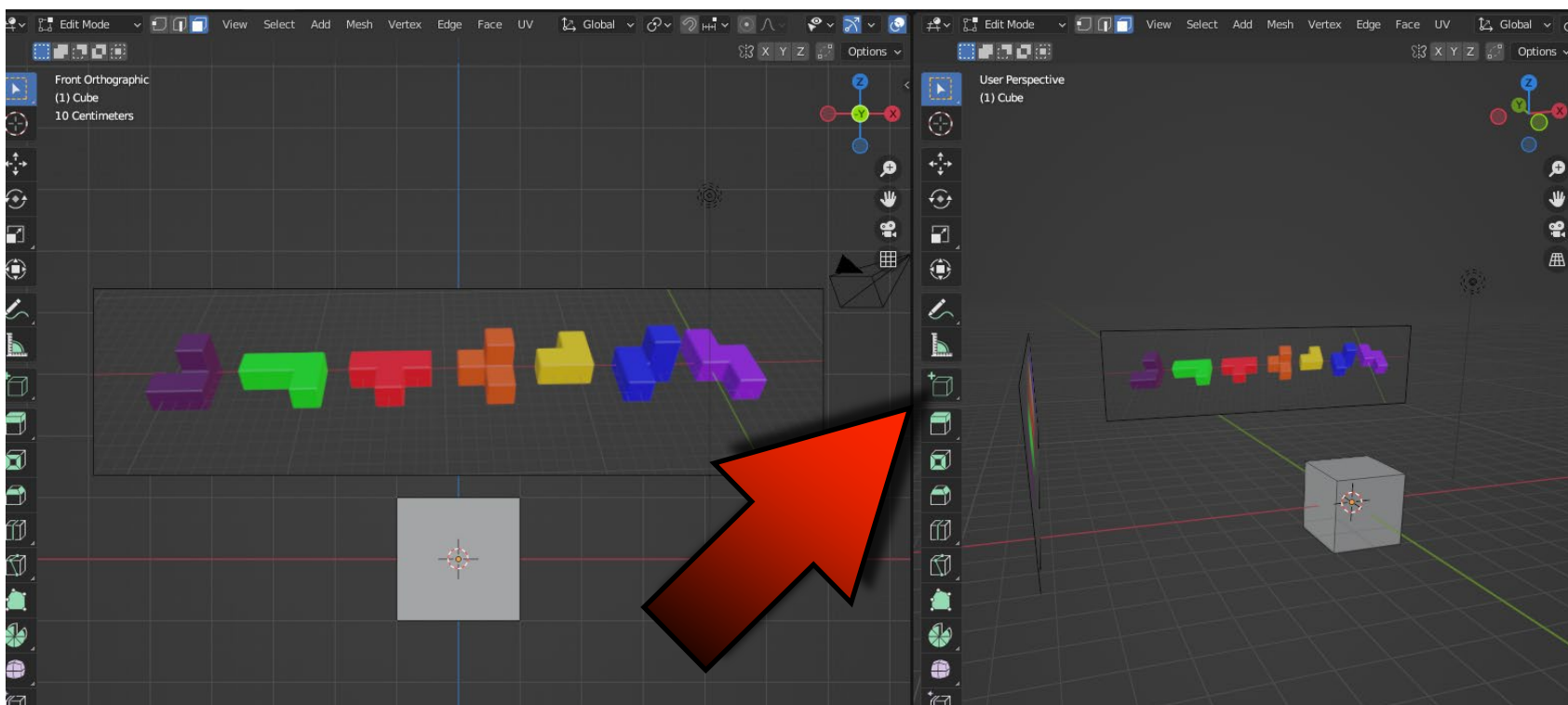
KOSTKI MAGNETYCZNE

**NASTĘPNIENAJEDŹ MYSZKĄ NA
OKIENKO KTÓRE CHCESZ ZAMKNAĆ
I KLIKNIJ
LEWYM KLAWISZEM MYSZKI**



KOSTKI MAGNETYCZNE

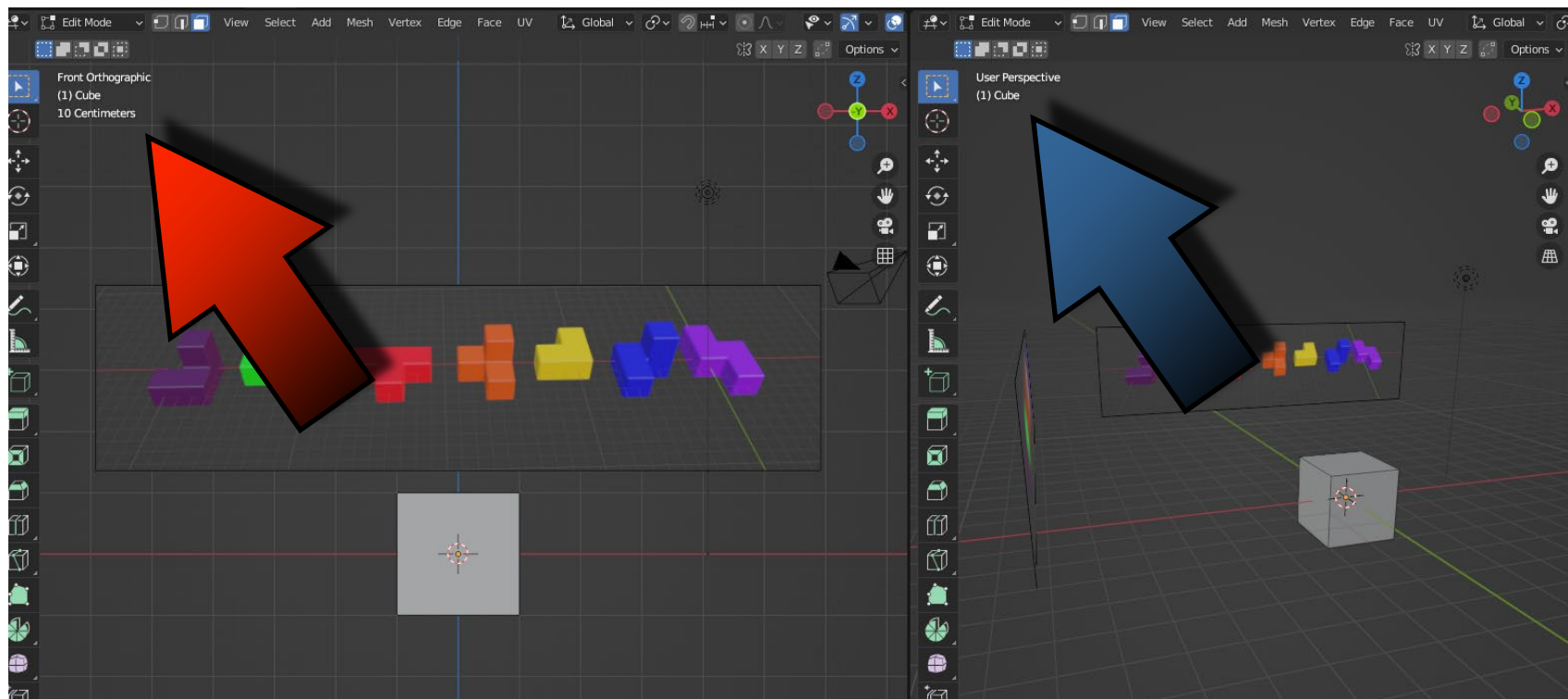
PODOBNIENIE OKIENKA MOŻEMY PODZIELIĆ W PIONIE



KOSTKI MAGNETYCZNE

POWER OF AR AND VR

USTAWIAMY DWA WIDOKI FRONT ORTOGRAPHIC ORAZ USER PERSPECTIVE

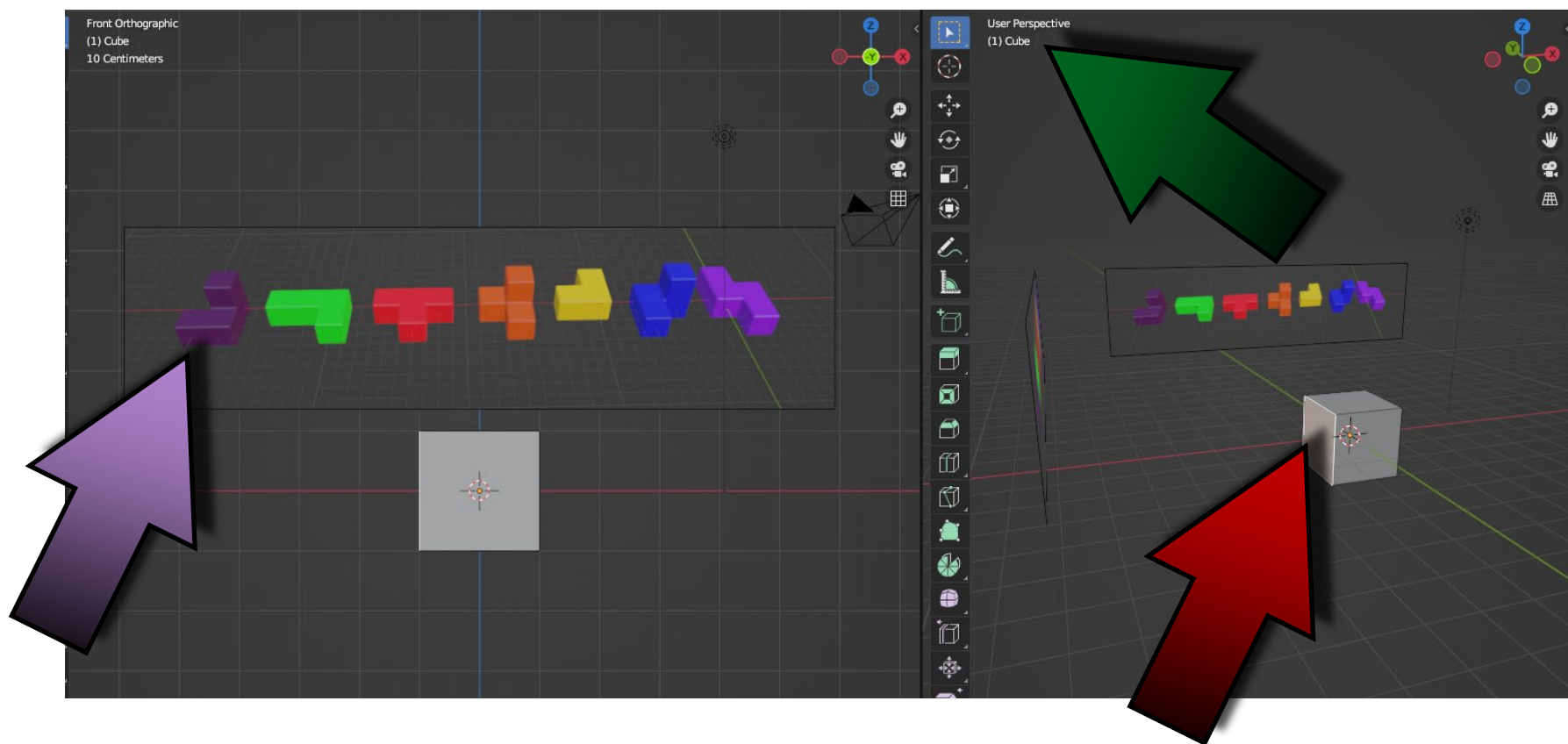


KOSTKI MAGNETYCZNE

POWER OF AR AND VR

BĘDZIEMY RYSOWAĆ PIERWSZY MODEL

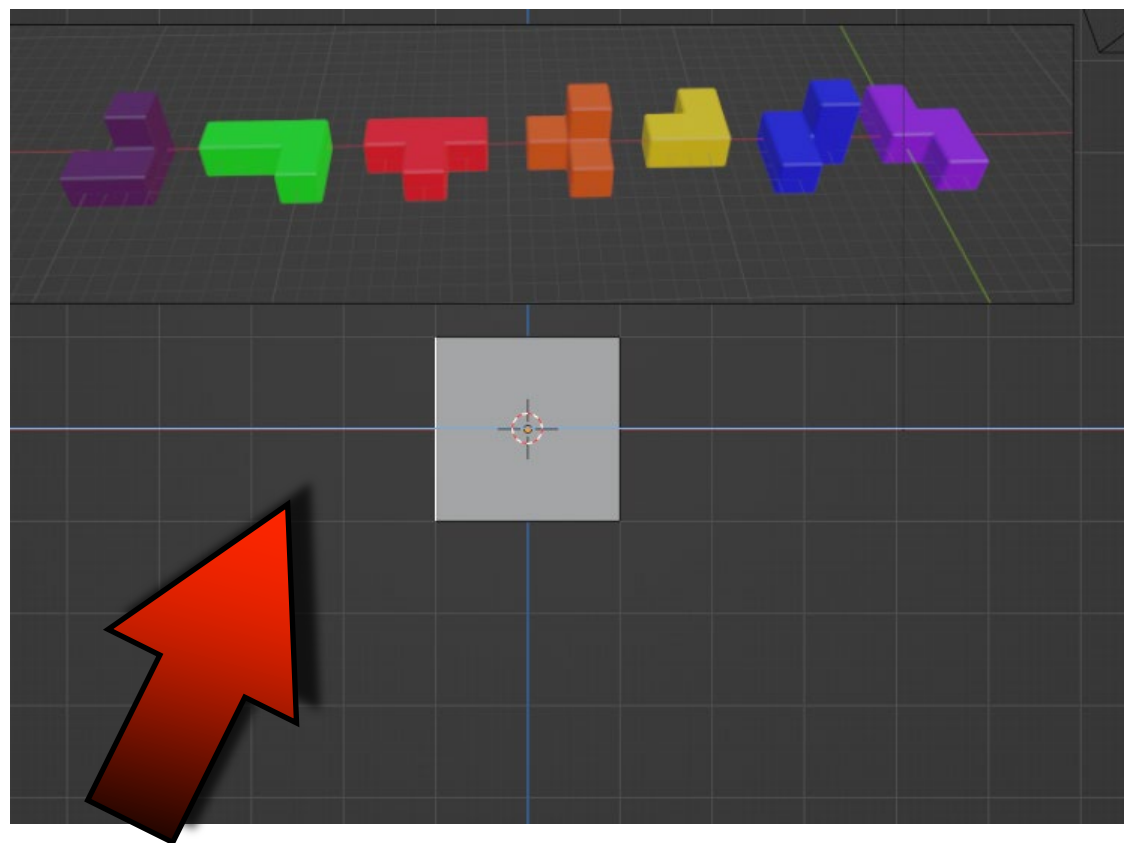
ZAZNACZMY ŚCIANĘ W WIDOKU PERSPECTIVE



KOSTKI MAGNETYCZNE

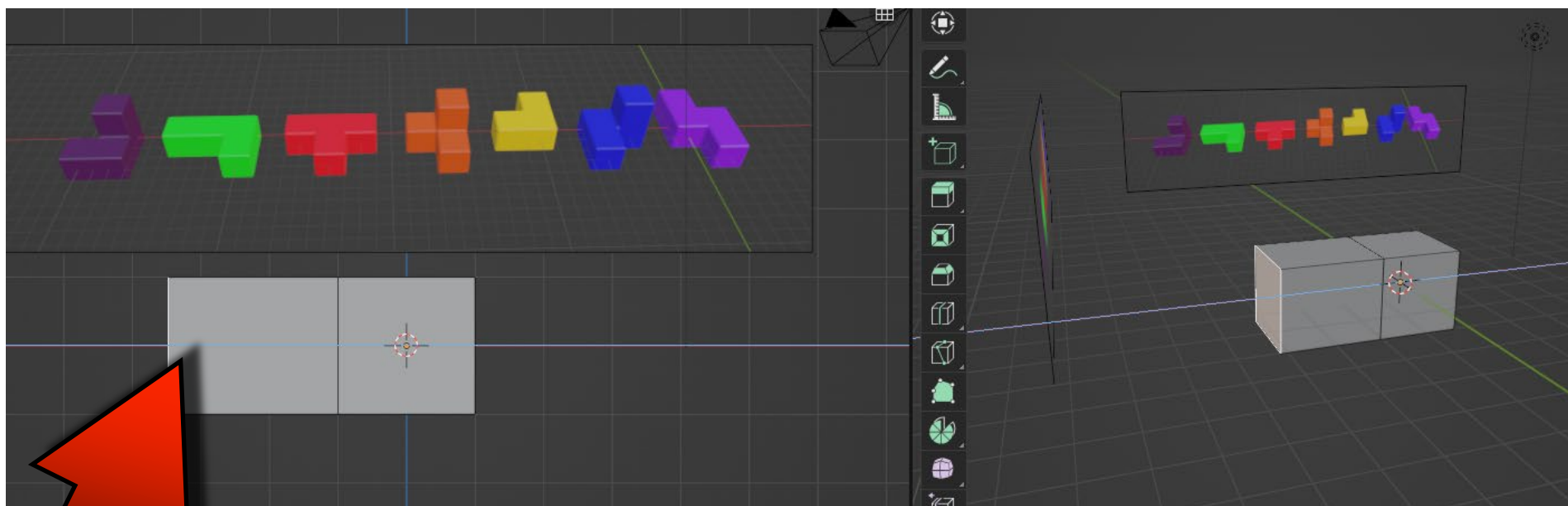
POWER OF AR AND VR

**W WIDOKU ORTOGRAPHIC ZA
POMOCAŃ ROLKI W MYSZCE
USTAWIAM TAK WIDOK ABY
WIDZIAŁ TYLKO DUŻE POLA SIATKI**



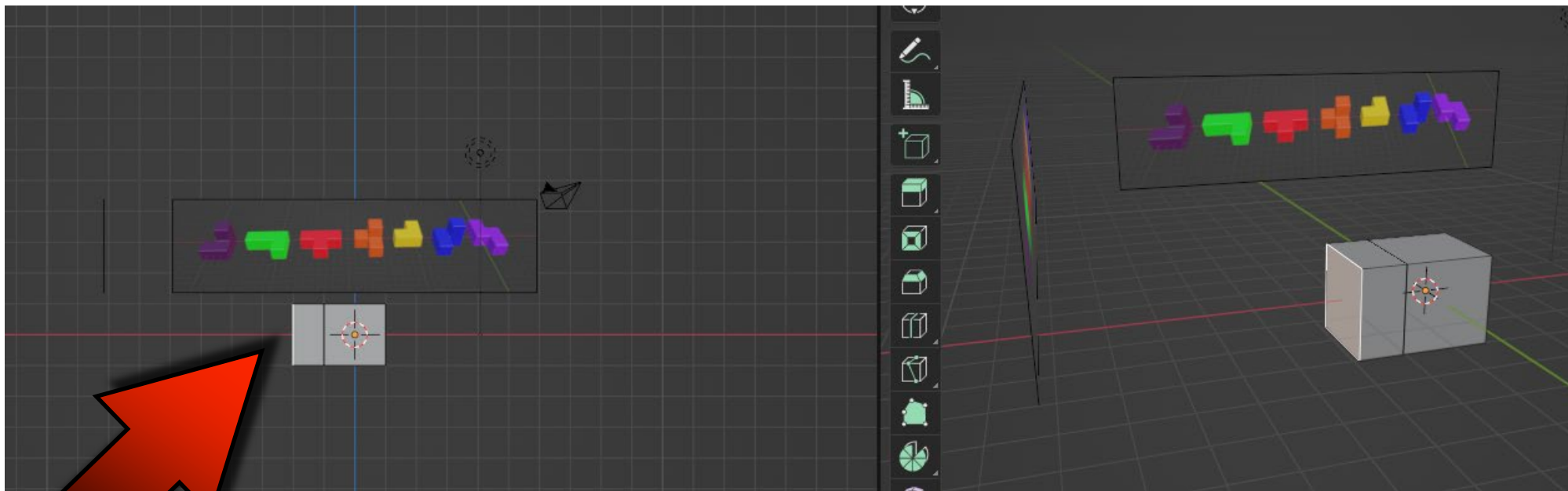
KOSTKI MAGNETYCZNE

NASTĘPNIIE ZA POMOCĄ KLAWISZA E EKSTRUДУJE PO OSI X



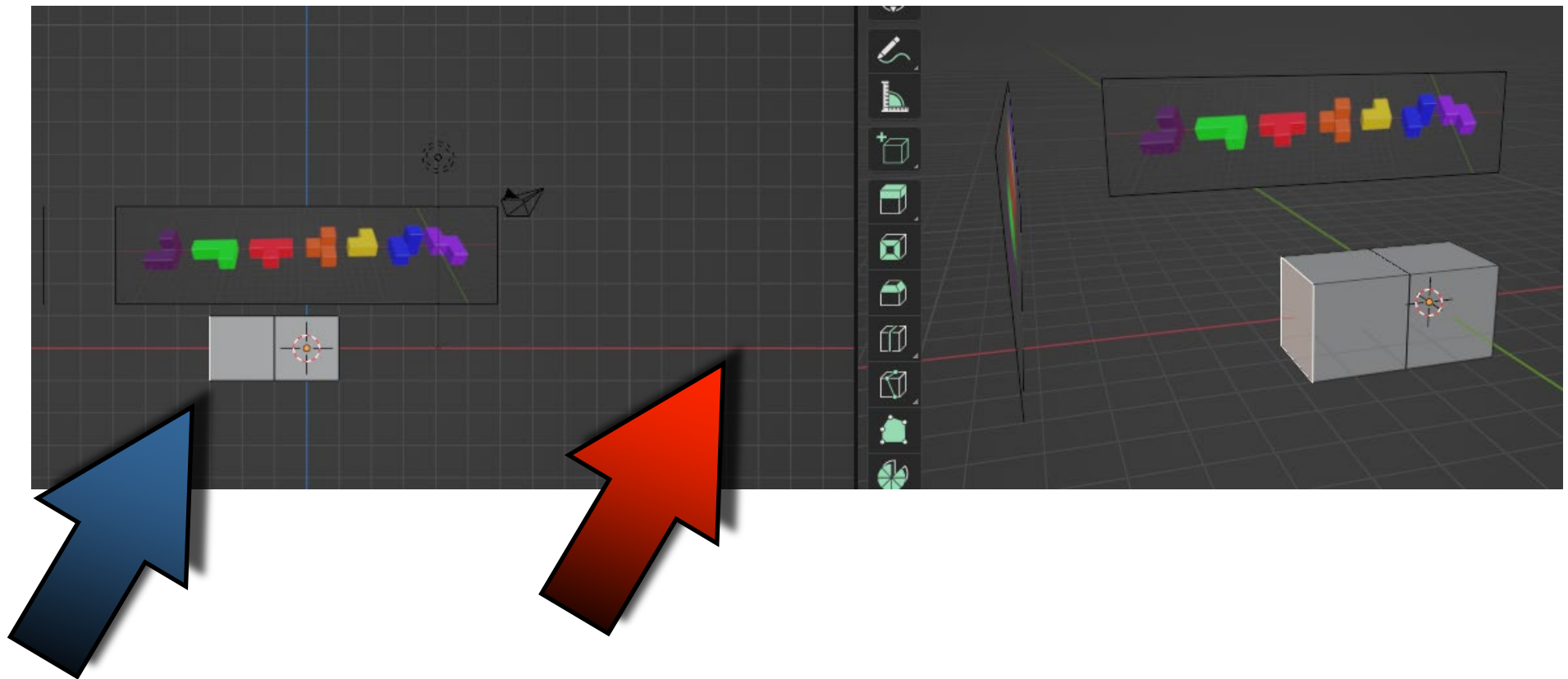
KOSTKI MAGNETYCZNE

PRZYTRZYMUJĄC **KLAWISZ CTRL** PRZESKAKUJE **O WIDOCZNĄ KLATKĘ SIATKI**



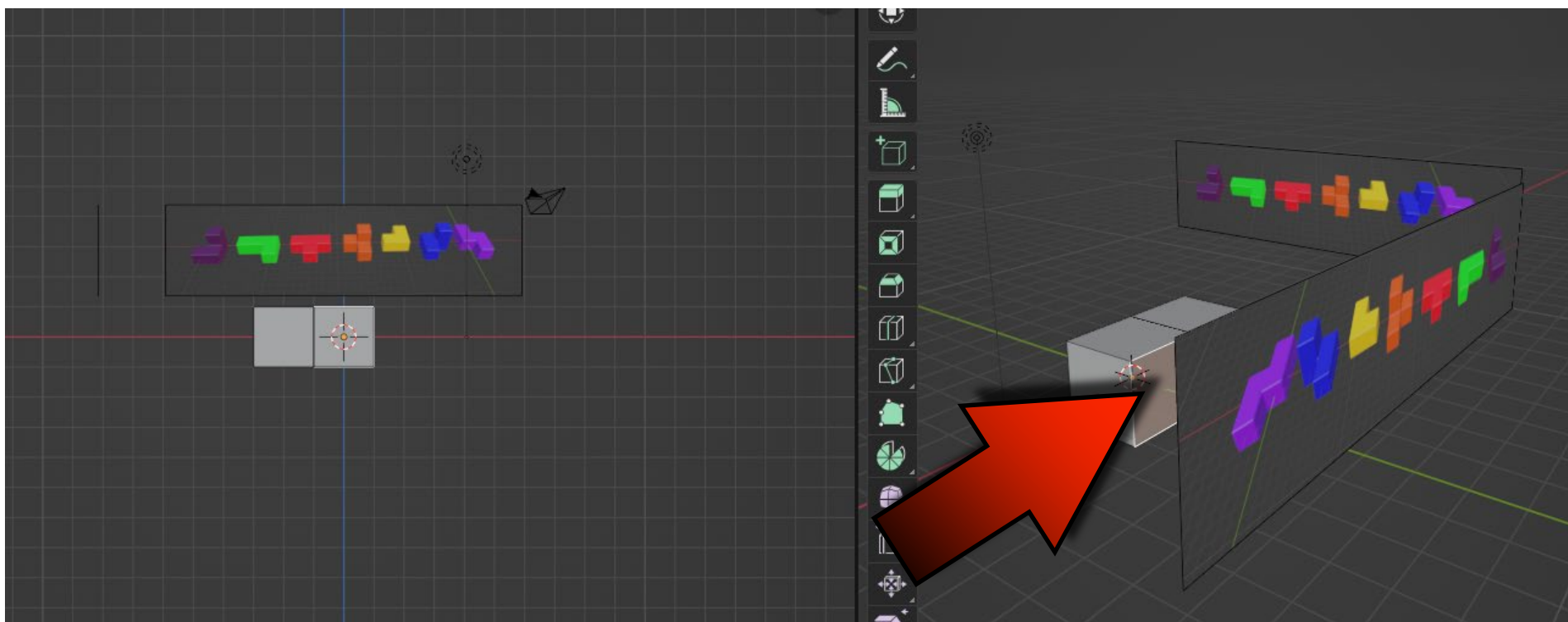
KOSTKI MAGNETYCZNE

PRZESUNĄŁEM ŚCIANĘ O DWIE KLATKI PO OSI X



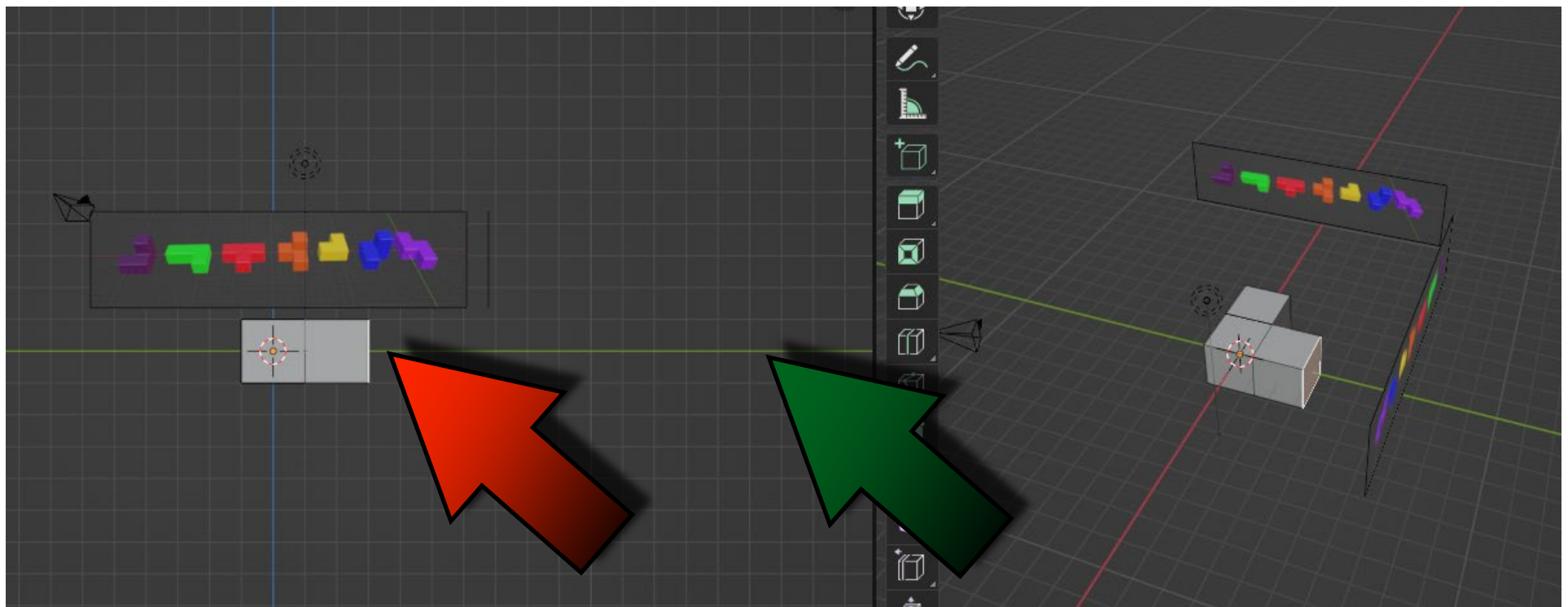
KOSTKI MAGNETYCZNE

NASTĘPNIE ZAZNACZAM ŚCIANĘ W WIDOKU PERSPECTIVE



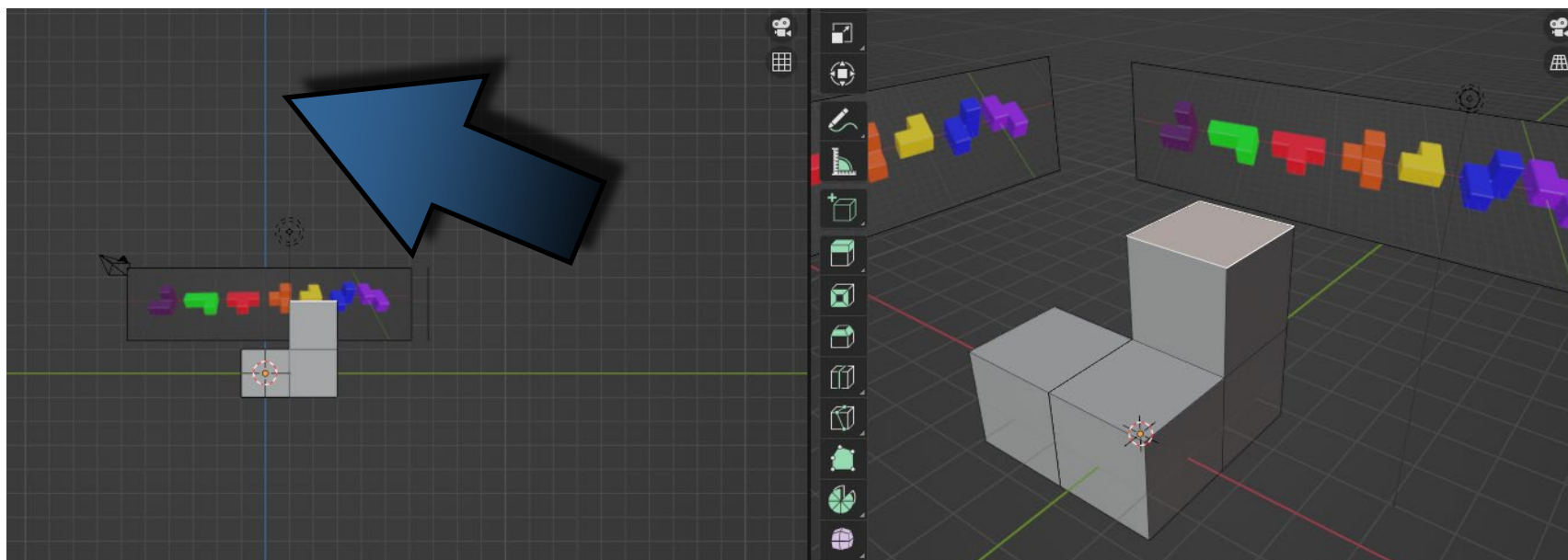
KOSTKI MAGNETYCZNE

W WIDOKU ORTOGRAPHIC EKSTRUDUJE O DWIE KRATKI SIATKI PO OSI Y



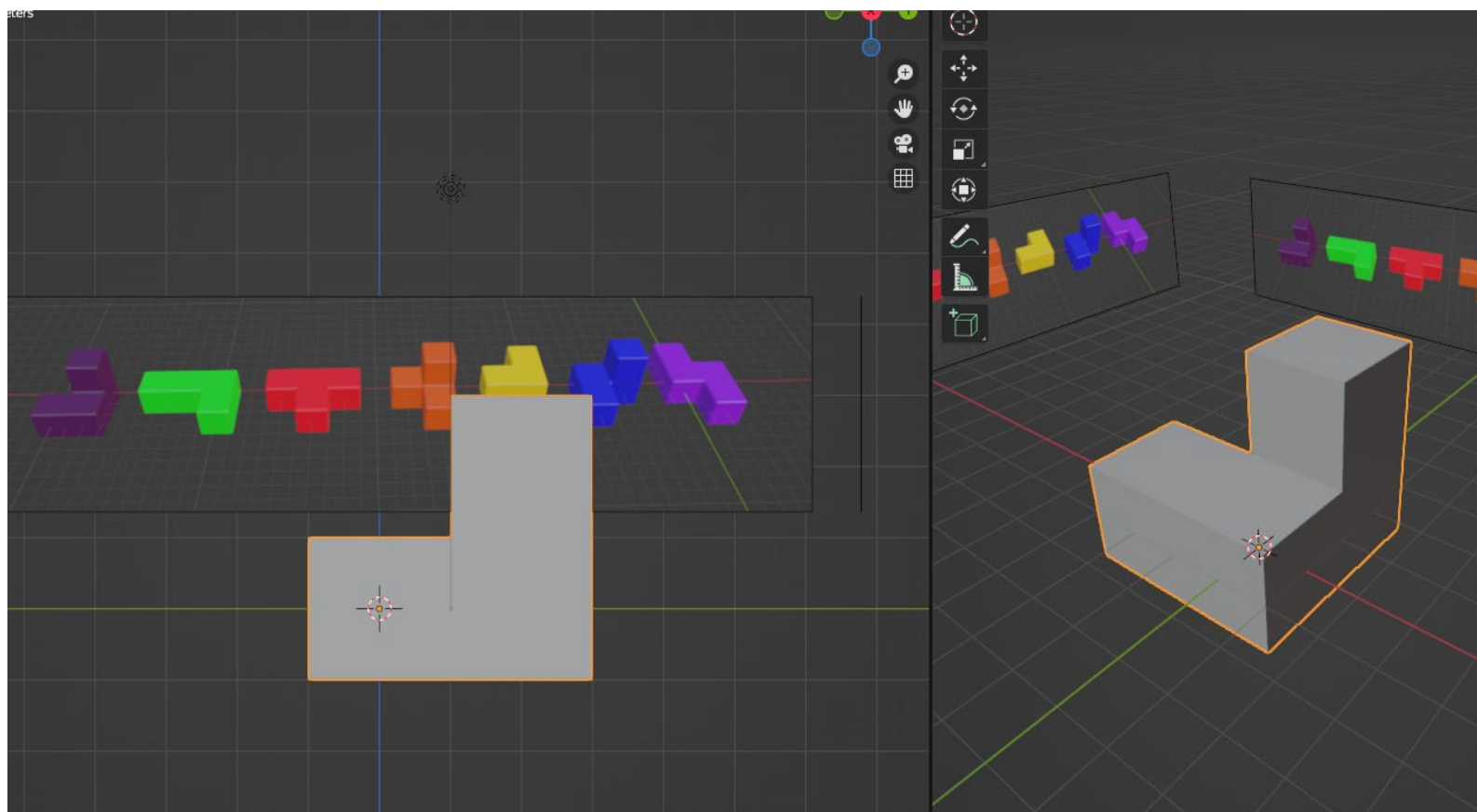
KOSTKI MAGNETYCZNE

POSTĘPUJĄC PODOBNIEMIE **EKSTRUDUJE** ODPOWIEDNIA, ŚCIANĘ PO OSI Z



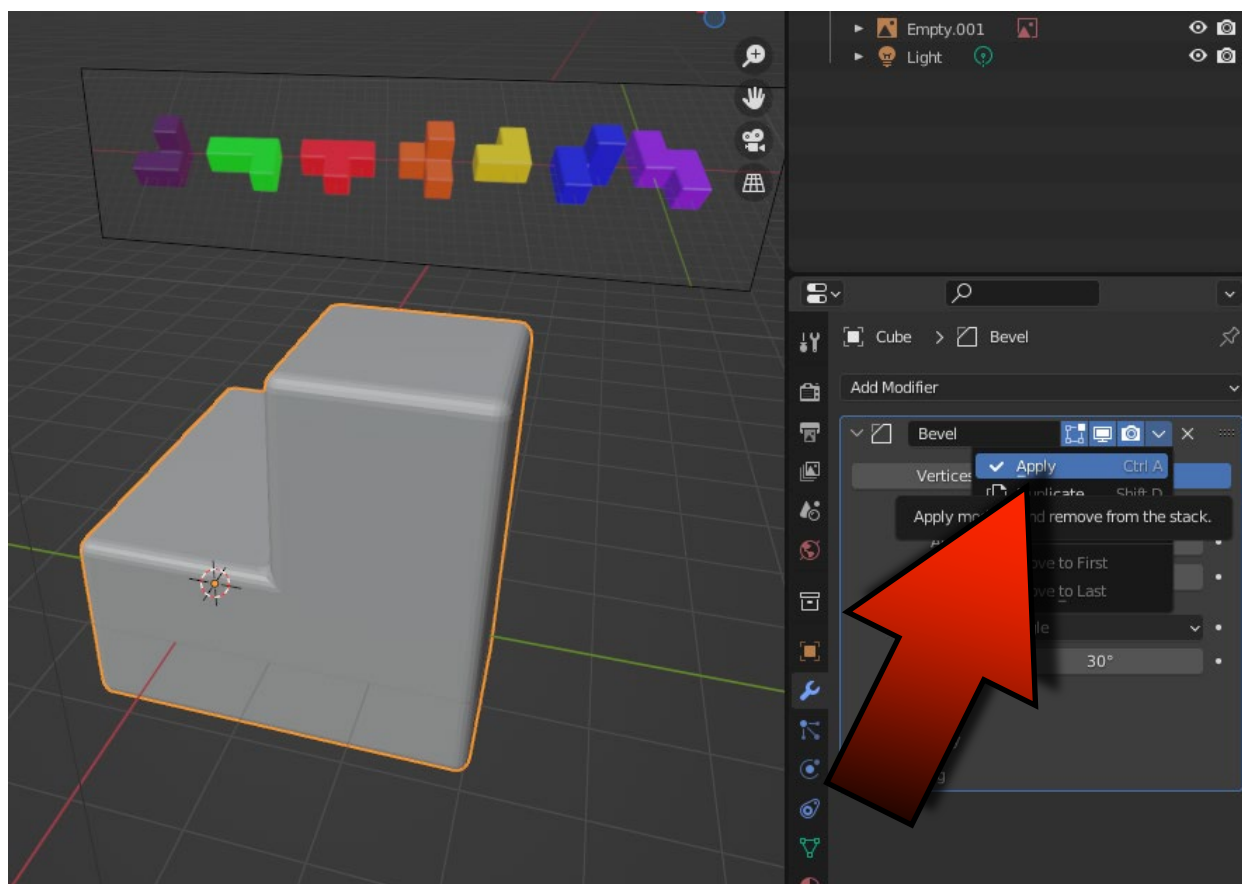
KOSTKI MAGNETYCZNE

KLAWISZEM TABULACJI WYCHODZIMY Z EDIT MODE



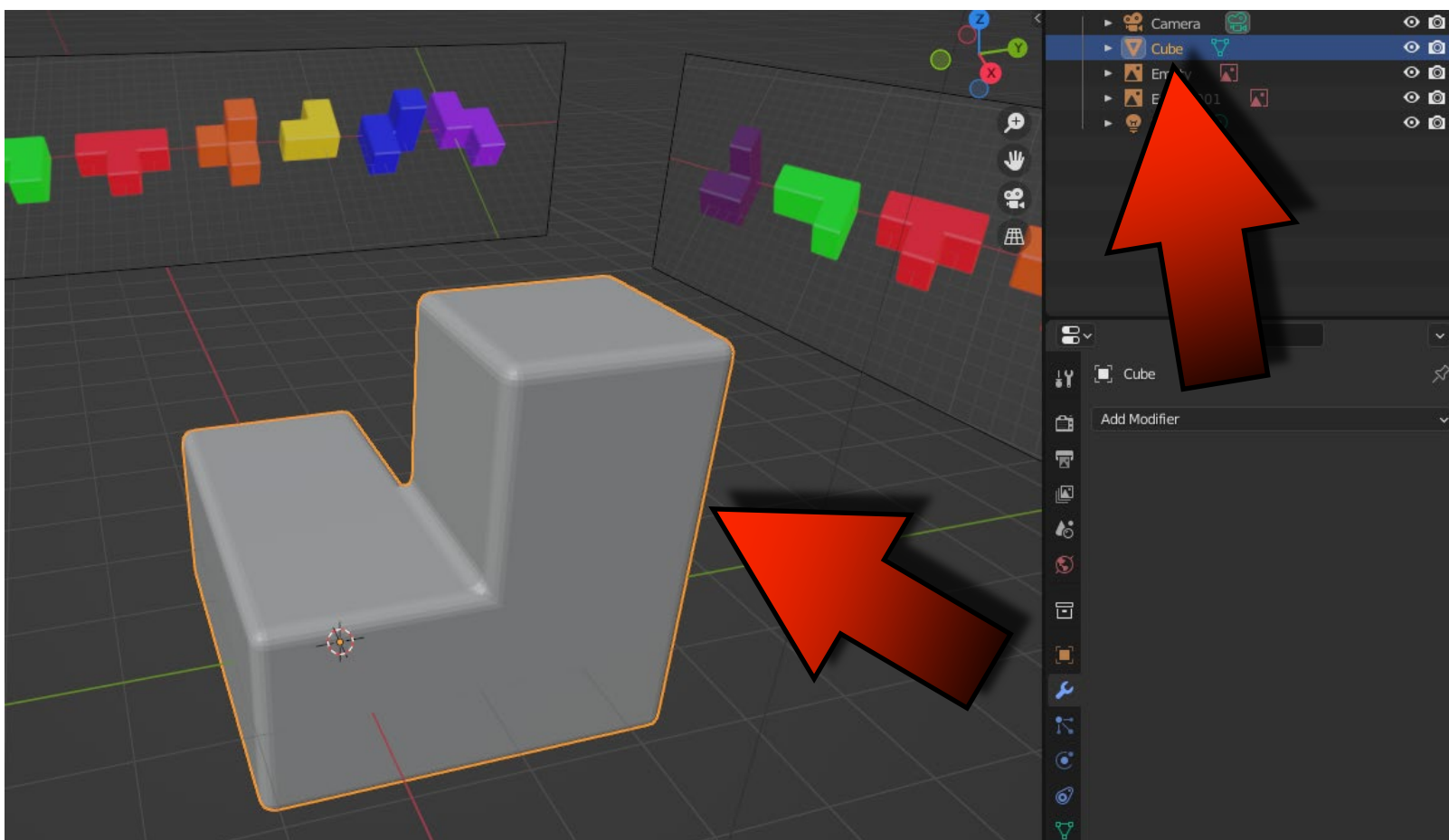
KOSTKI MAGNETYCZNE

JEŚLI NA POCZĄTKU UŻYLIŚMY MODYFIKATORA **BEVEL** TO TERAZ **POWINNIŚMY GO ZATWIERDZIĆ**



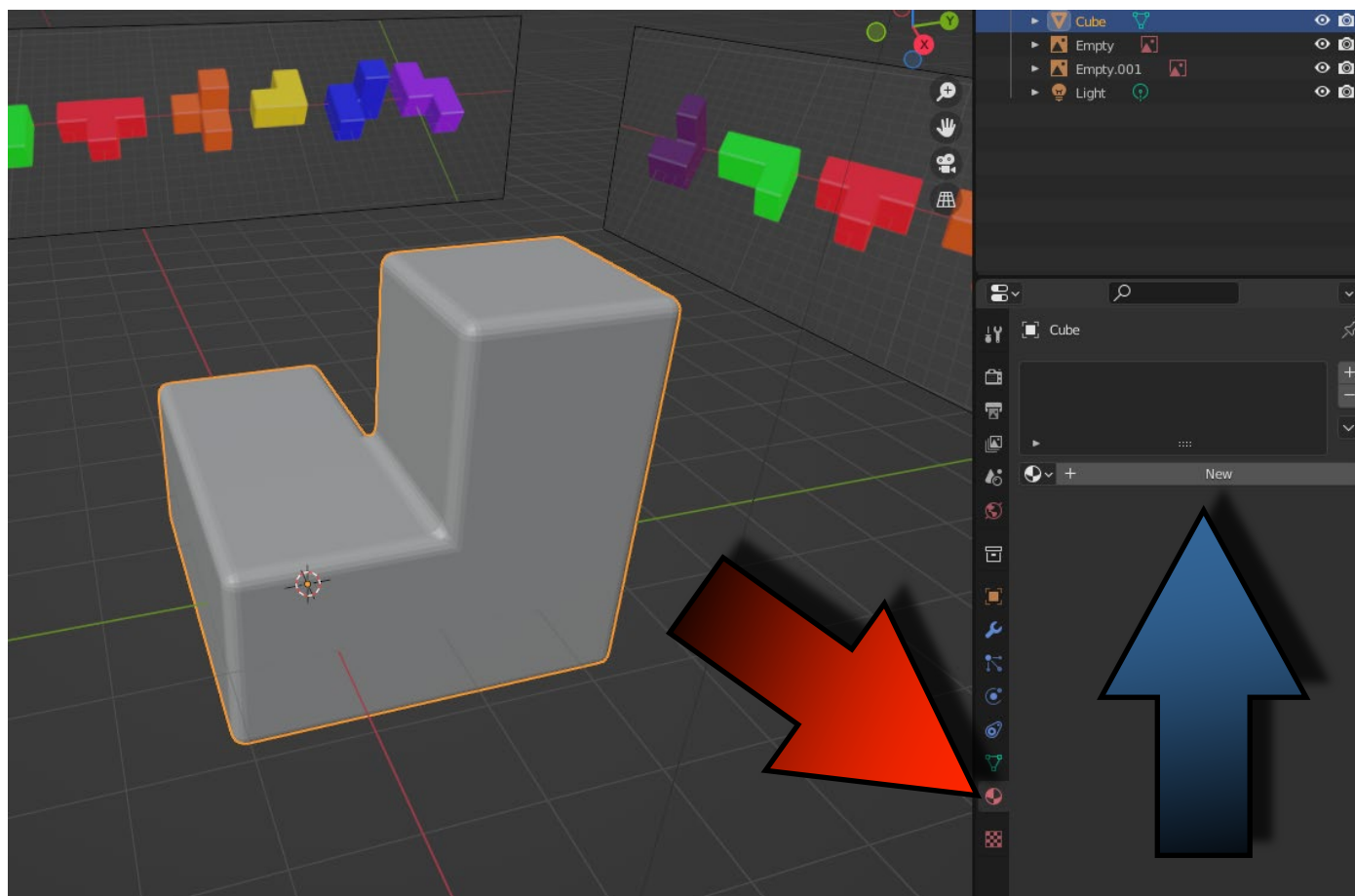
KOSTKI MAGNETYCZNE

ZAZNACZ POWSTAŁY MODEL 3D



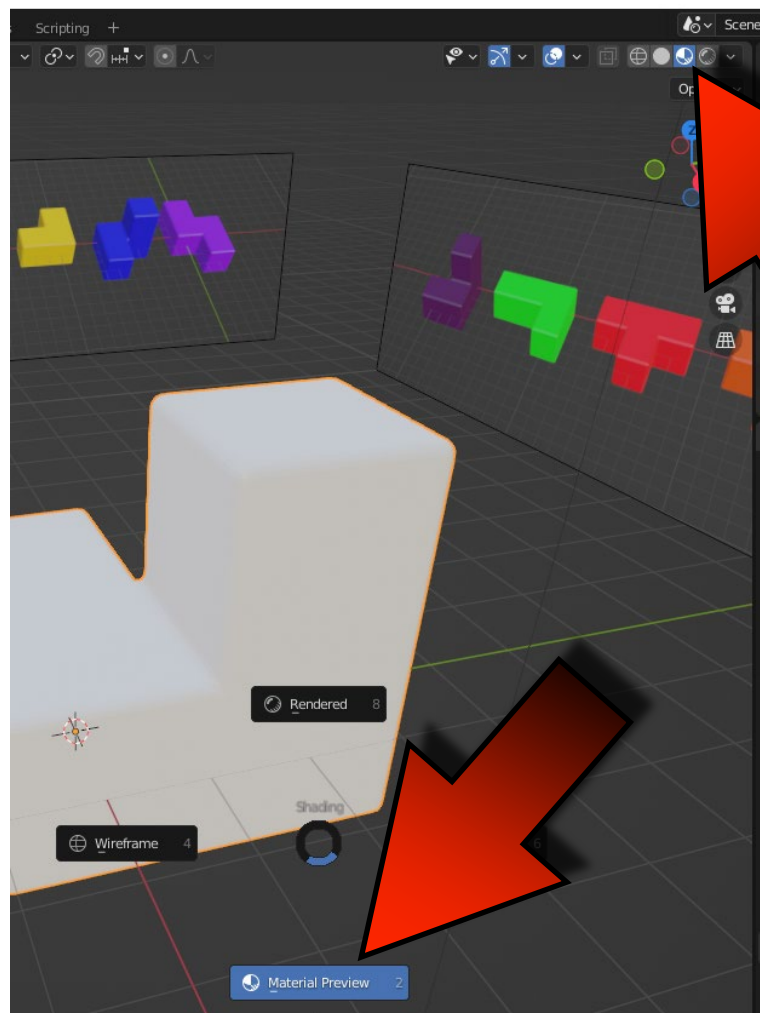
KOSTKI MAGNETYCZNE

KLIKNIJ W ZAKŁADKĘ **MATERIAL** A NASTĘPNIJE W **NEW**



KOSTKI MAGNETYCZNE

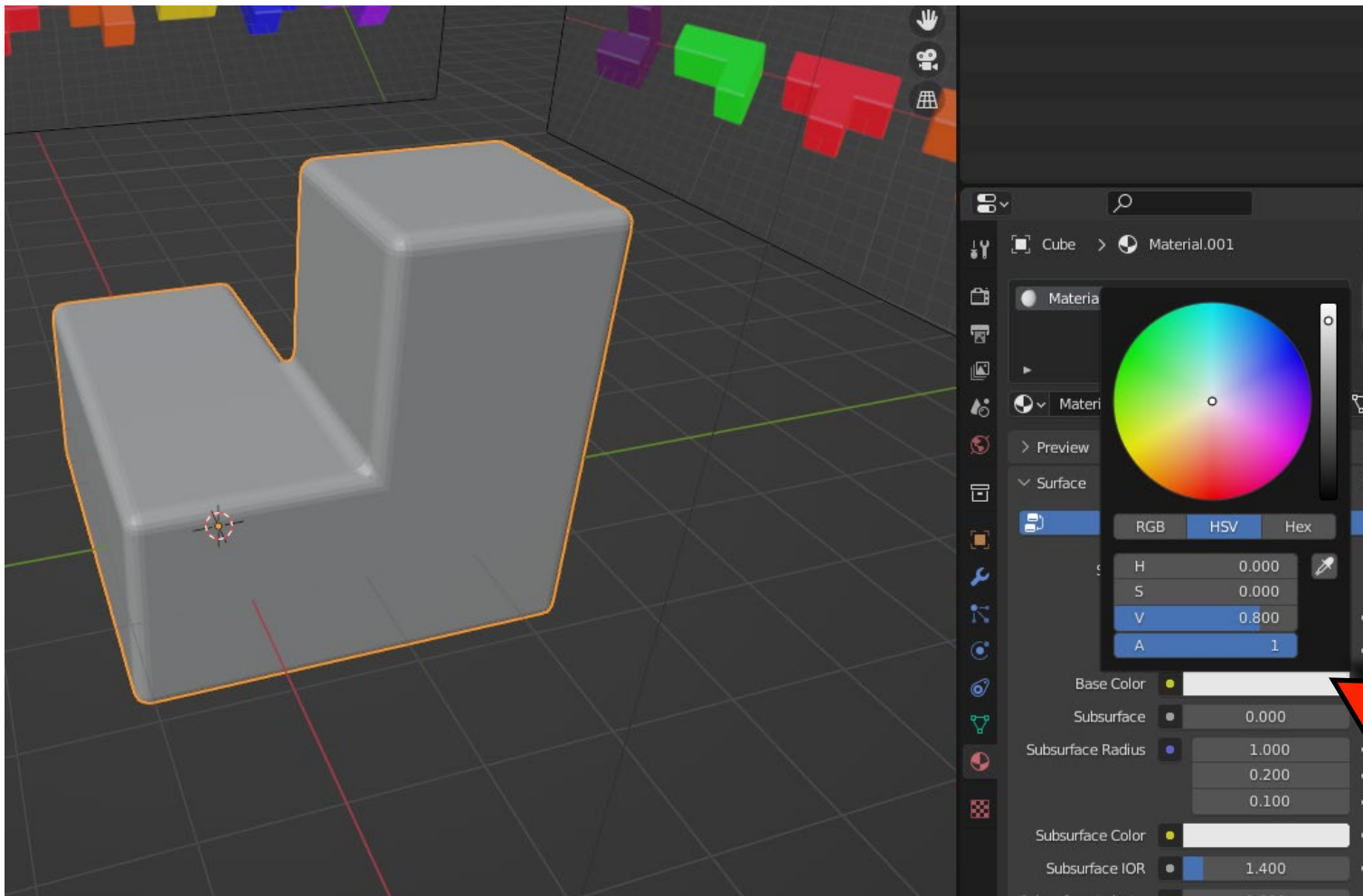
ZA POMOCĄ KLAWISZA Z WYBIERZ WIDOK **MATERIAL PREVIEW**



KOSTKI MAGNETYCZNE

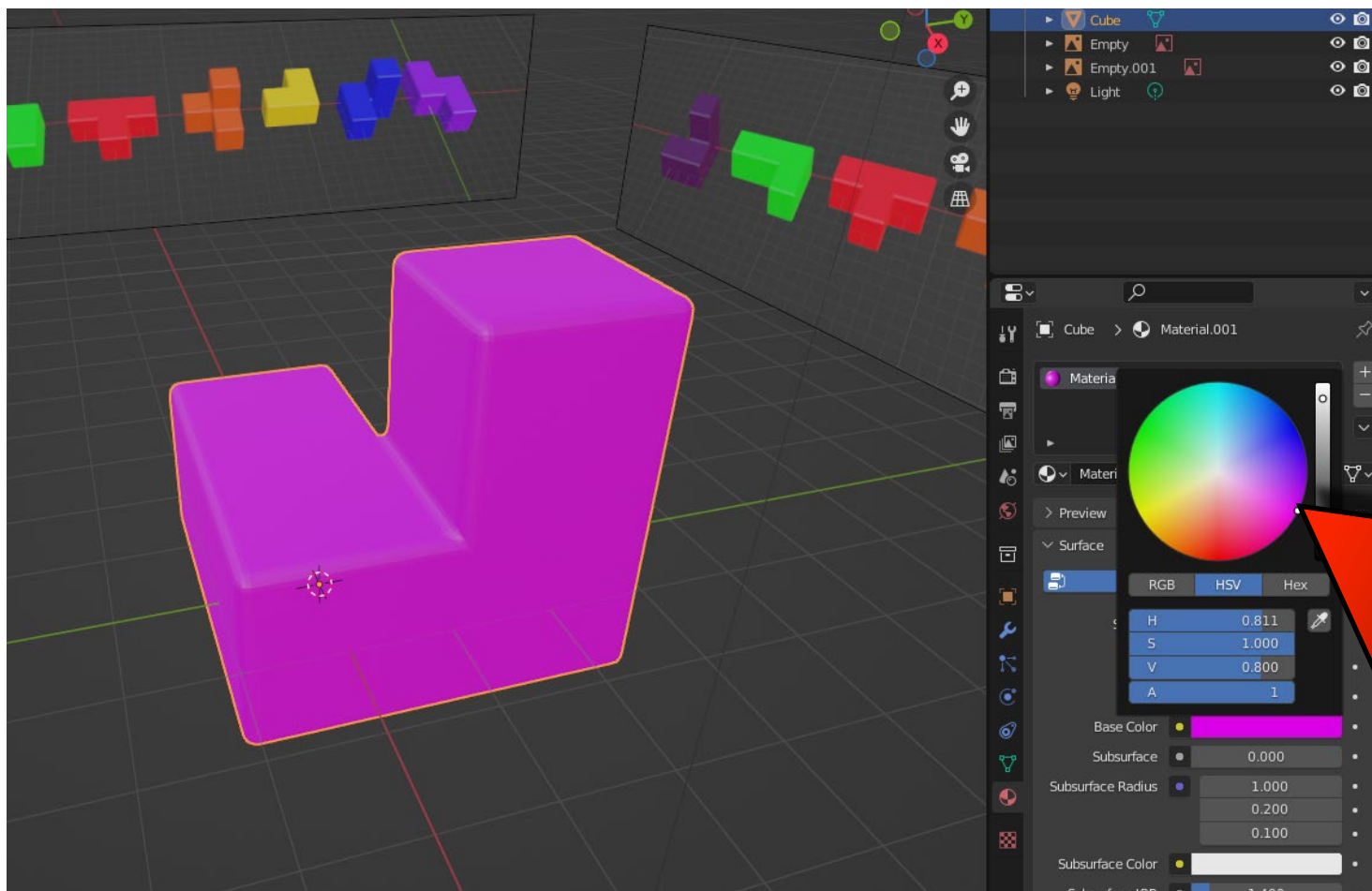
POWER OF AR AND VR

KLIKNIJ W OKIENKO BASE COLOR



KOSTKI MAGNETYCZNE

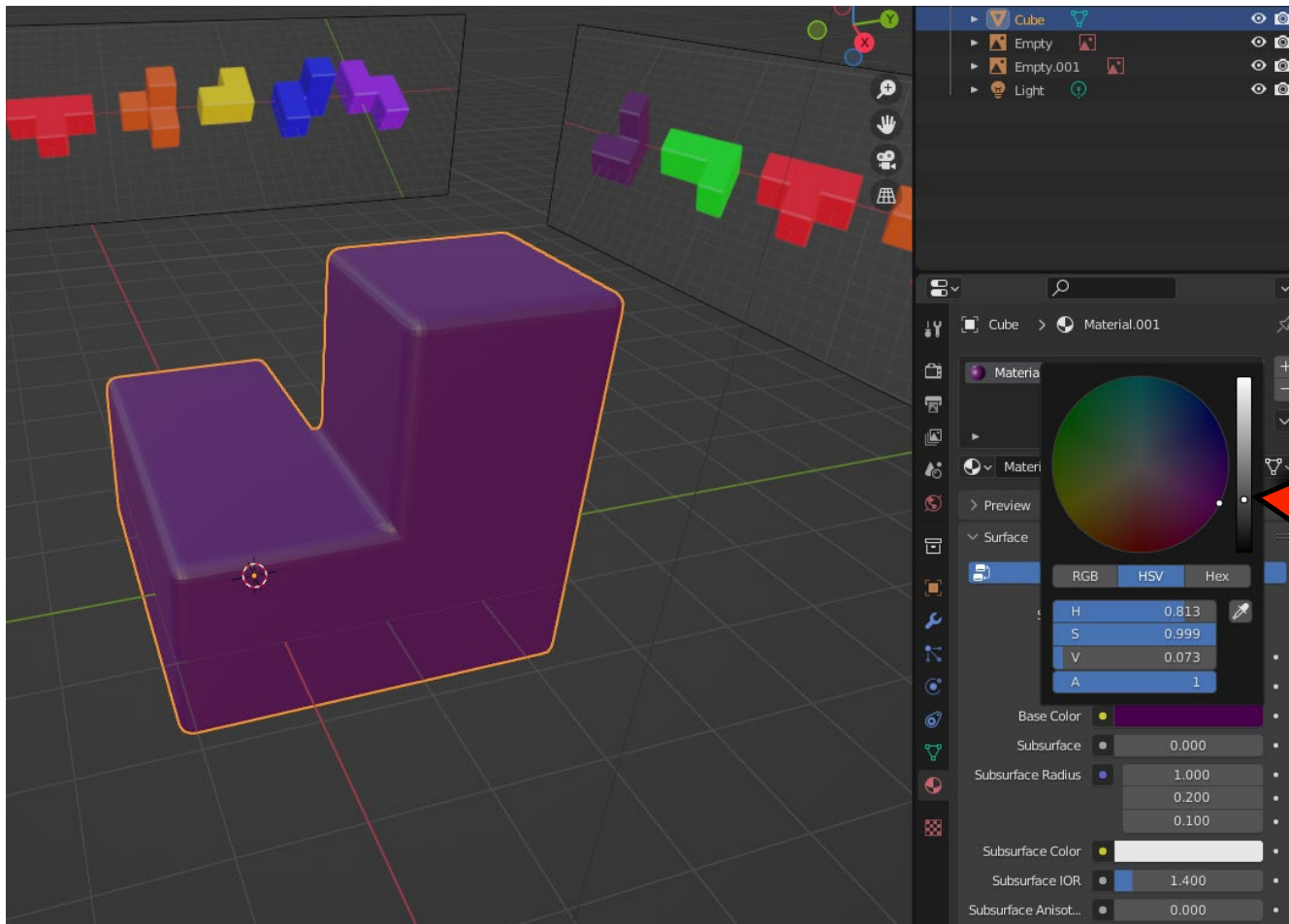
ZMIENŃ KOLOR NA OKRĄGŁYM POLU



KOSTKI MAGNETYCZNE

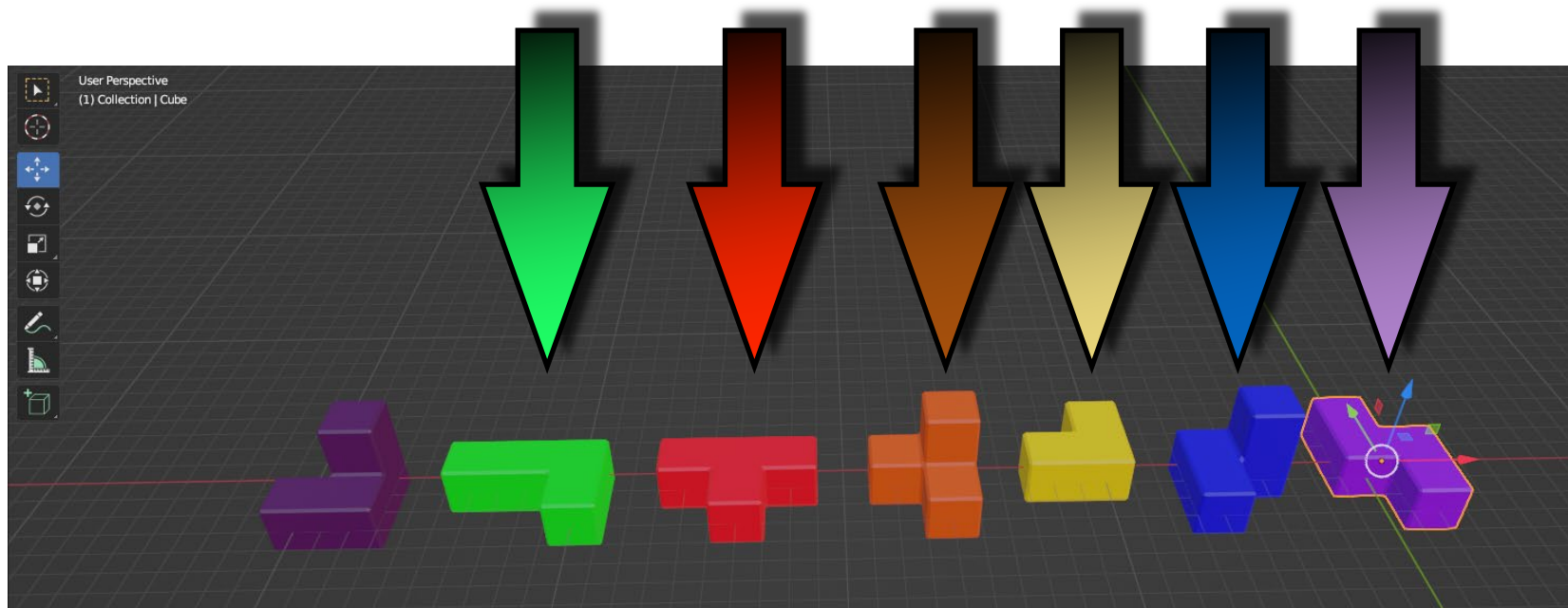
POWER OF AR AND VR

ZMIENŃ JASNOŚĆ NA SUWAKU



KOSTKI MAGNETYCZNE

NA PODSTAWIE ZAPREZENTOWANEGO PRZYKŁADU **NARYSUJ SAMODZIELNIE POZOSTAŁE PIĘĆ MODELI**



KOSTKI MAGNETYCZNE

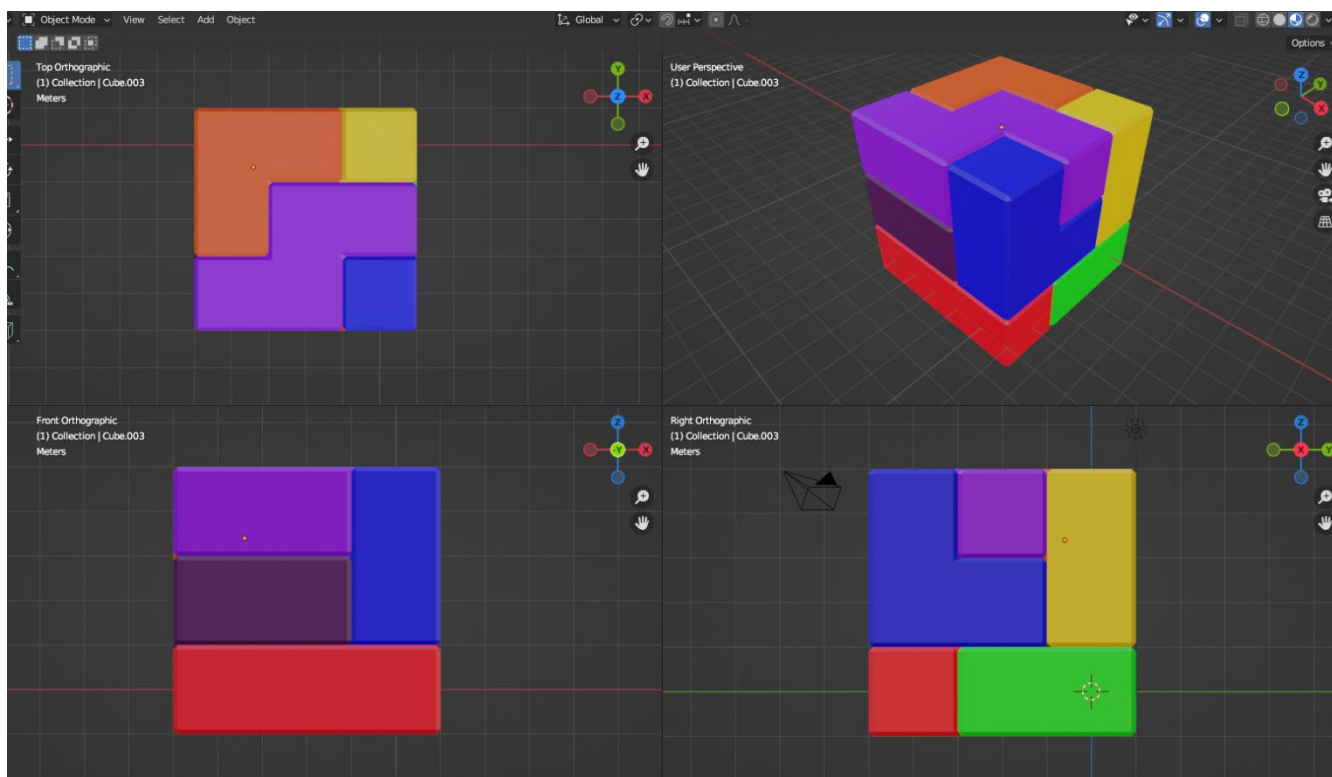
ZACHOWAJ TEN PLIK

**W PRZYSZŁOŚCI
UŻYJEMY GO
TWORZĄC**

ANIMACJE 3D

POWER OF AR AND VR

NASTĘPNIE STOSUJĄC TRANSFORMACJE USTAW KOSTKI TAK JAK NA RYSUNKU



KOSTKI MAGNETYCZNE

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