

# POWER OF AR AND VR

# PIONEK SZACHOWY



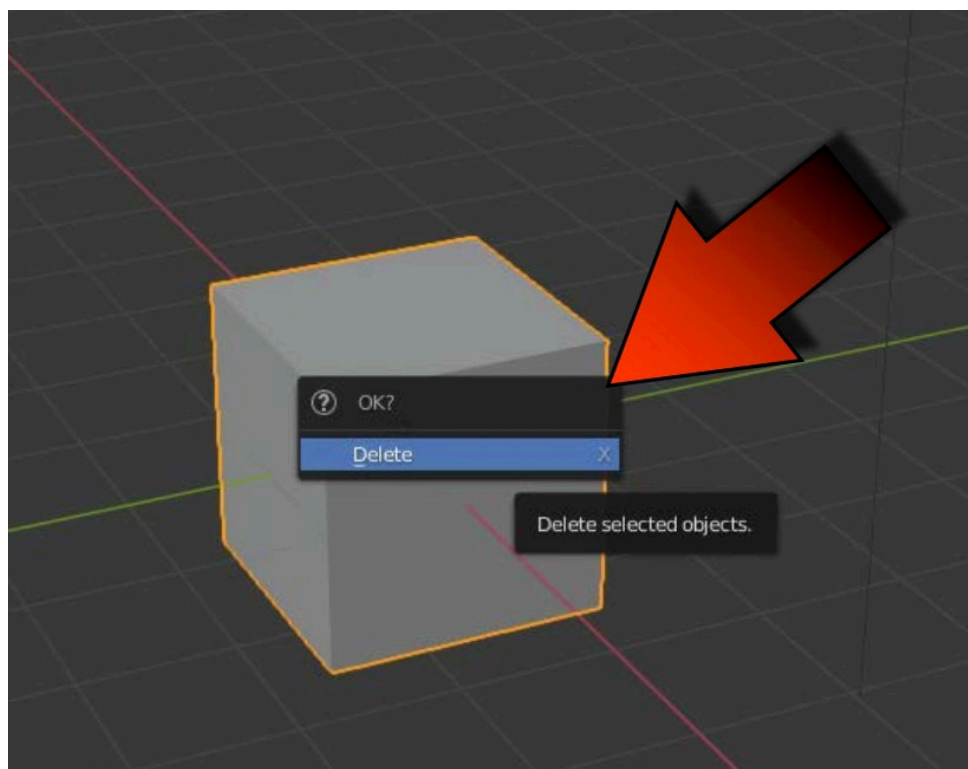
**Co-funded by  
the European Union**



2024-1-PL01-KA220-VET-000243150

the European Union  
co-funded by

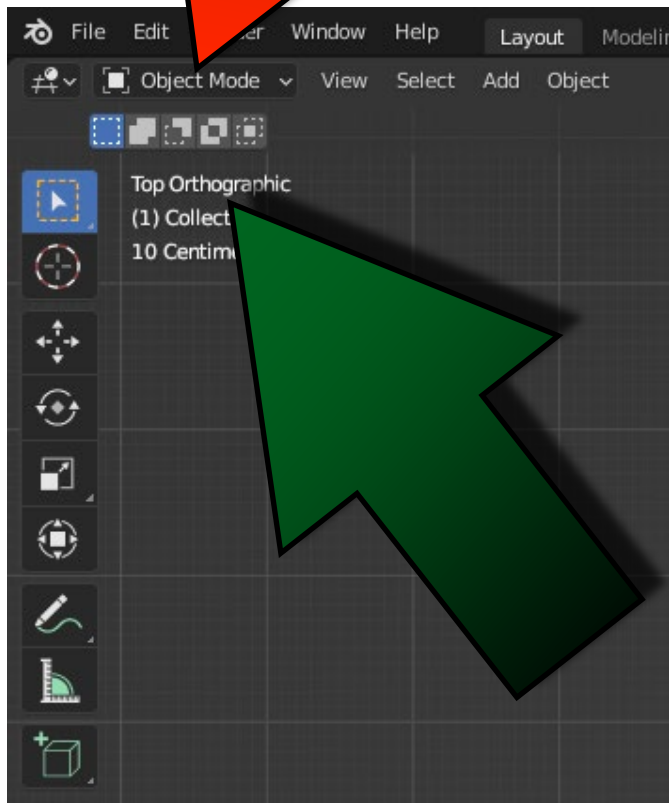
# USUŃ DOMYŚLNY OBIEKT ZA POMOCĄ KLAWISZA **X** LUB **DEL**



**W OBJECT MODE**  
**NACIŚNIJ**  
**KLAWISZ 7**

**Z KLAWIATURY**  
**NUMERYCZNEJ**

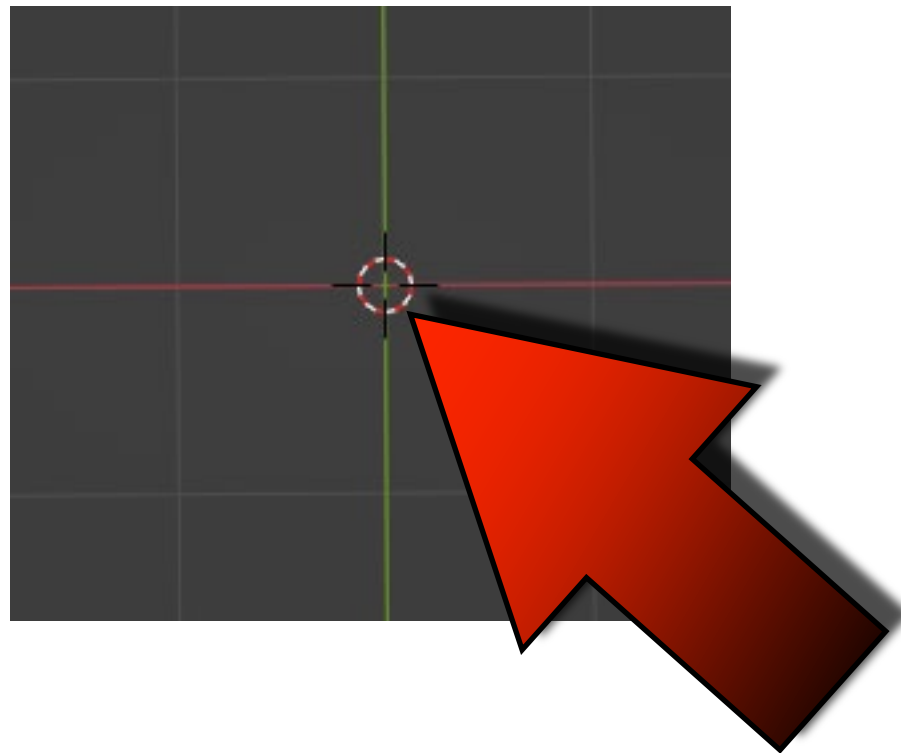
**ZOBACZYSZ WIDOK**  
**TOP ORTHOGRAPHIC**



**PIONEK SZACHOWY**

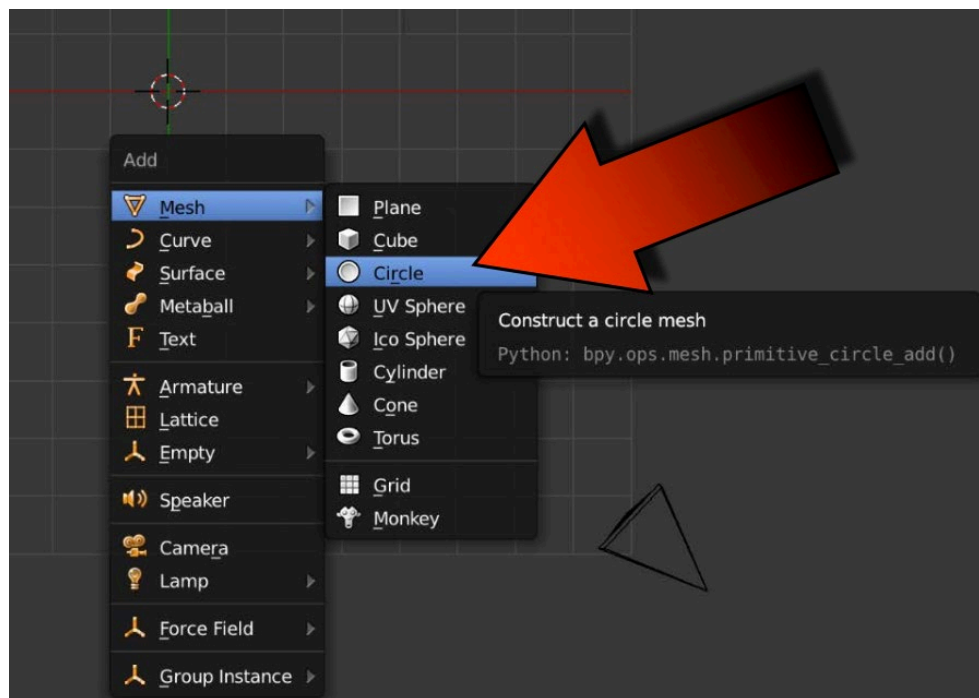
# POWER OF AR AND VR

**UMIEŚĆ KURSOR 3D  
W CENTRUM UKŁADU  
WSPÓŁRZĘDNYCH  
ZA POMOCĄ SHIFT + C**

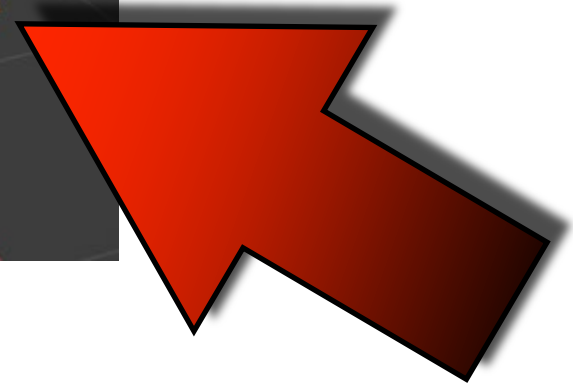
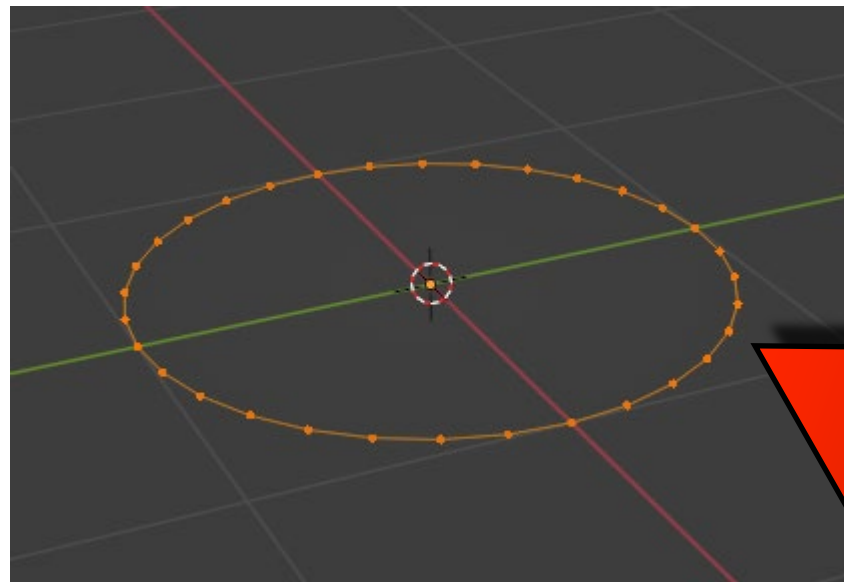


**PIONEK SZACHOWY**

## DODAJ **CIRCLE** ZA POMOCĄ **SHIFT + A** WYBIERAJĄC **MESH / CIRCLE**



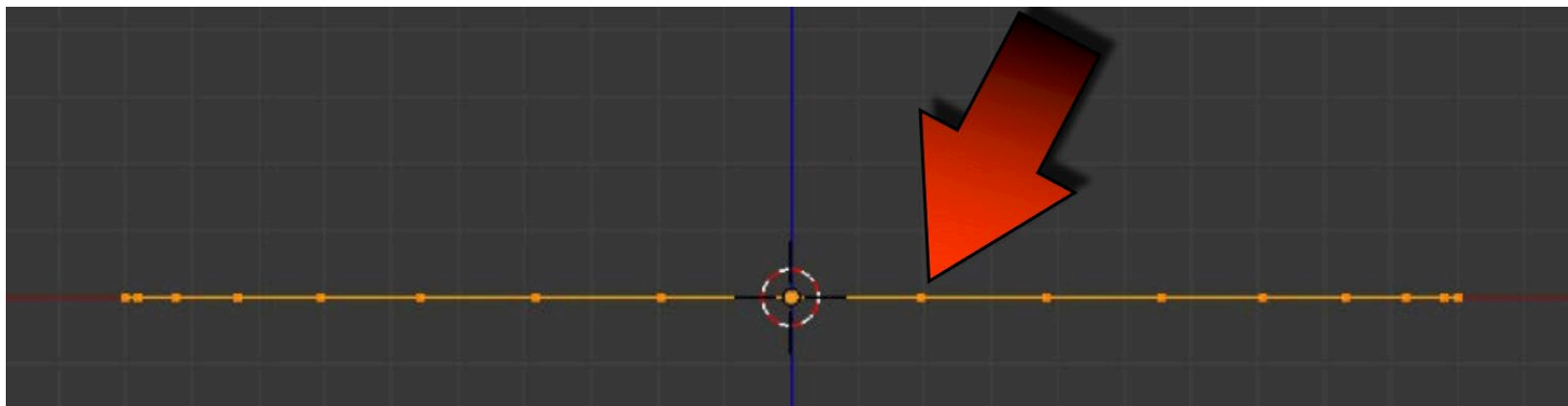
**WEJDŹ DO EDIT MODE  
NACISKAJĄC KLAWISZ TAB**



**PIONEK SZACHOWY**

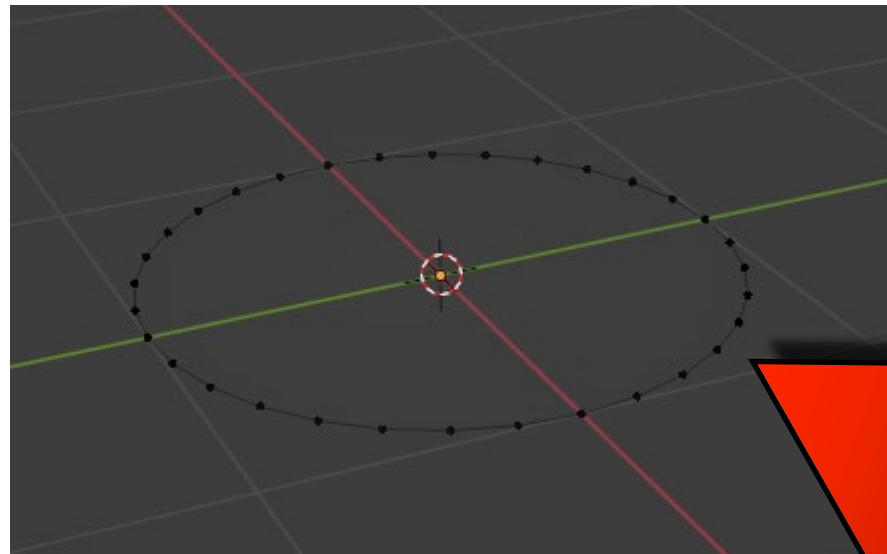
# ZAZNACZ WSZYSTKIE **VERTEX** ZA POMOCĄ KLAWISZA **A**

POMARAŃCZOWY KOLOR OZNACZA ŻE SĄ ZAZNACZONE



**PIONEK SZACHOWY**

# ZAZNACZENIE LIKWIDUJEMY ZA POMOCĄ **ALT + A**



**PIONEK SZACHOWY**

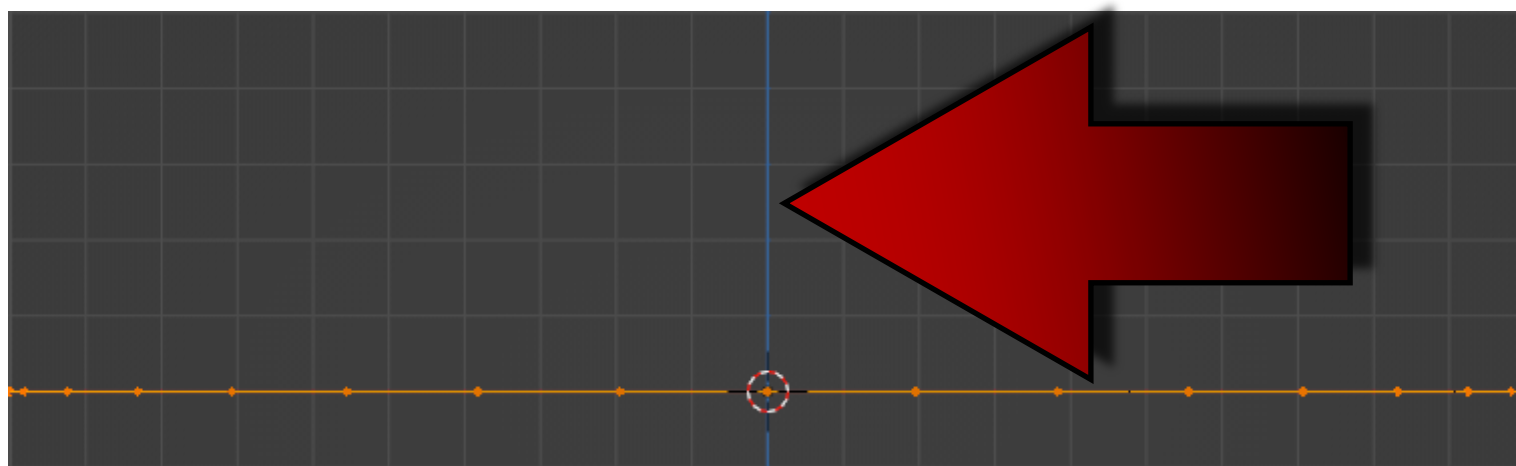
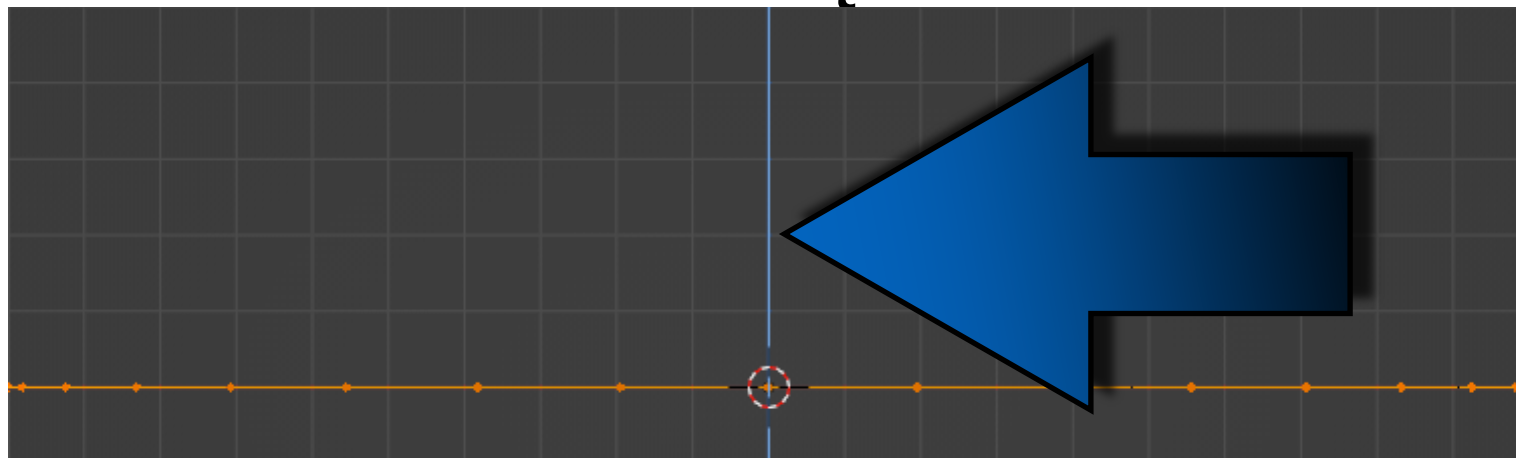


**KLAWISZE**  
**CTRL + Z**  
**COFAJĄ WYKONANĄ**  
**OPERACJĘ**

**STANDARDOWO MOŻESZ**  
**COFNAĆ 32 OPERACJE**

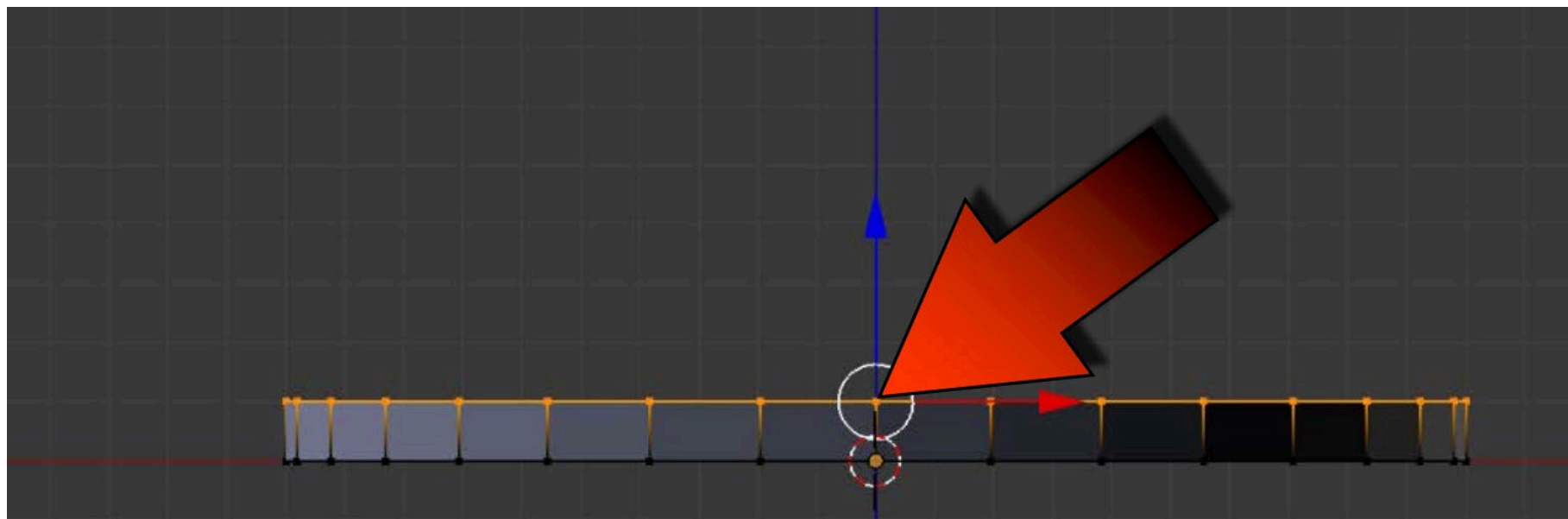
# POWER OF AR AND VR

**NACIŚNIJ I PUŚĆ KLAWISZ **E****  
**NASTĘPNIE NACIŚNIJ I PUŚĆ KLAWISZ **Z****  
**OŚ Z ZROBI SIĘ JAŚNIEJSZA**



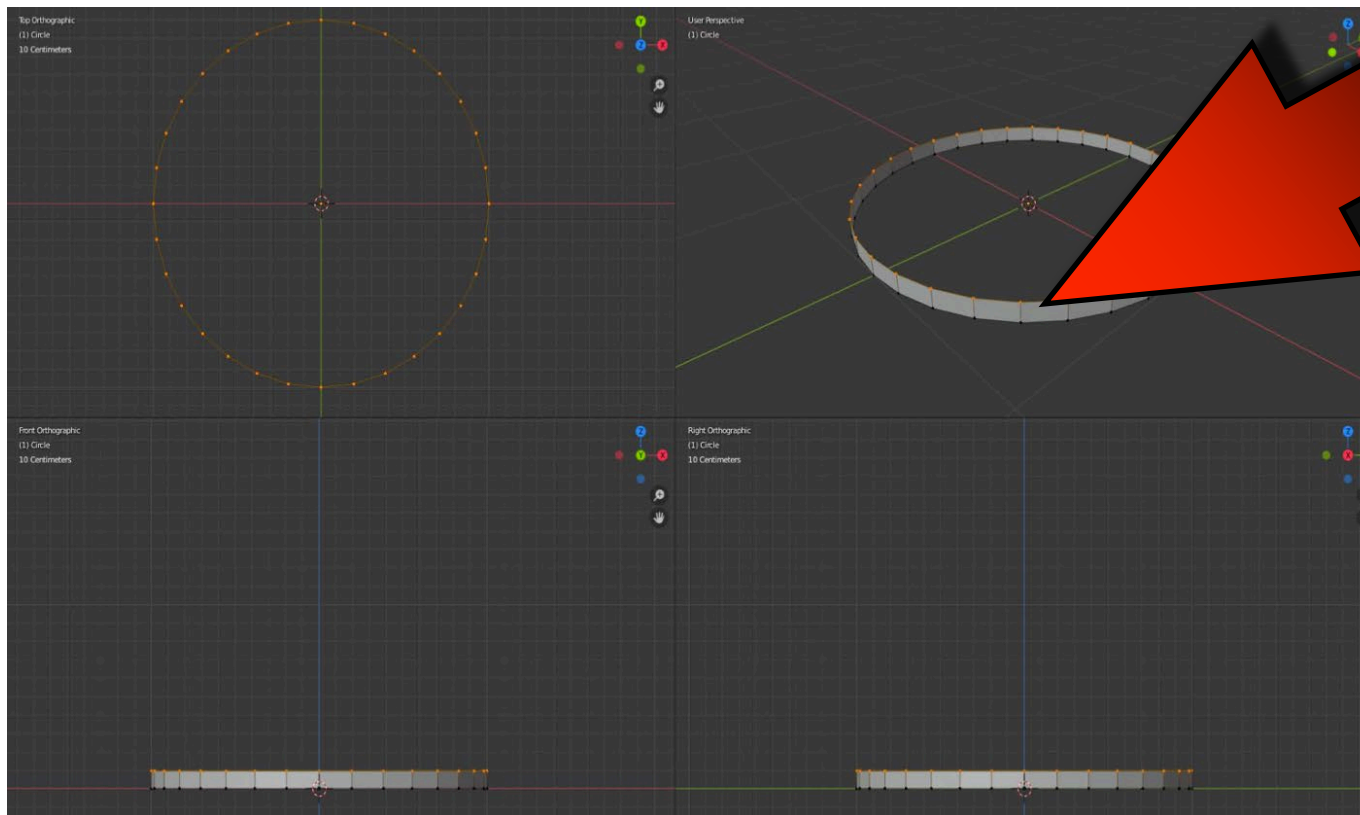
**PIONEK SZACHOWY**

# TERAZ PRZESUŃ MYSZKĘ WZDŁUŻ OSI Z



**PIONEK SZACHOWY**

**KLIKNIJ LEWYM KLAWISZEM MYSZY  
ABY ZATWIERDZIĆ EKSTRUDOWANIE**

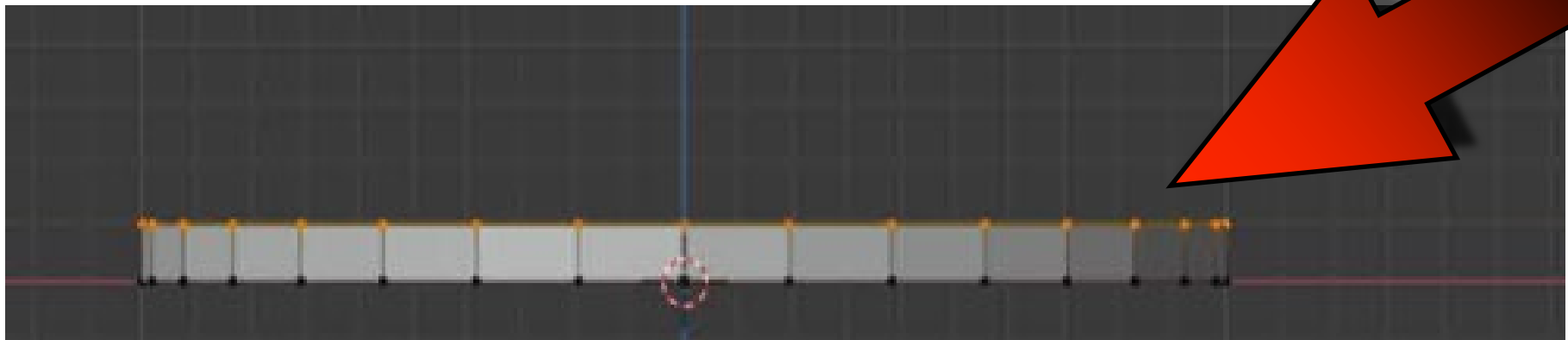


**PIONEK SZACHOWY**

**CHCEMY ABY PIONEK BYŁ RYSOWANY  
DOKŁADNIE WEDŁUG SIATKI**

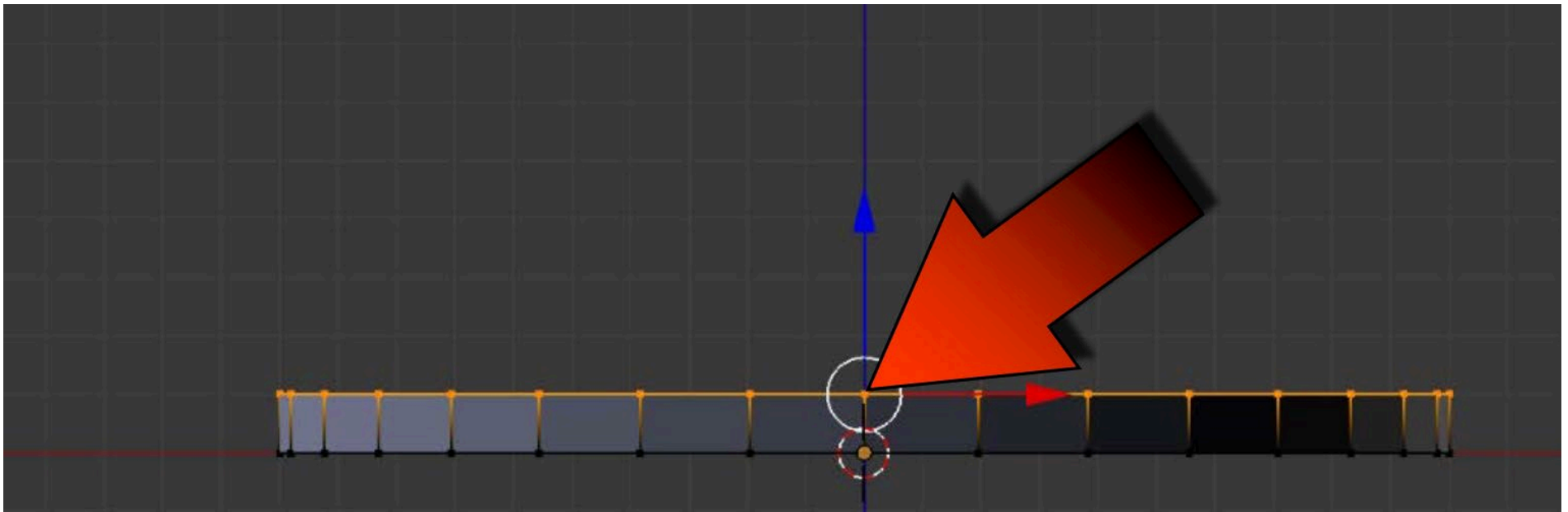
**PRZESUWAMY O WIELKOŚĆ SIATKI KTÓRĄ  
WIDZIMY W TLE W WIDOKU ORTOGRAFICZNYM**

**WYKONUJEMY TO TRZYMAJĄC CAŁY CZAS  
WCIŚNIĘTY KLAWISZ CTRL**



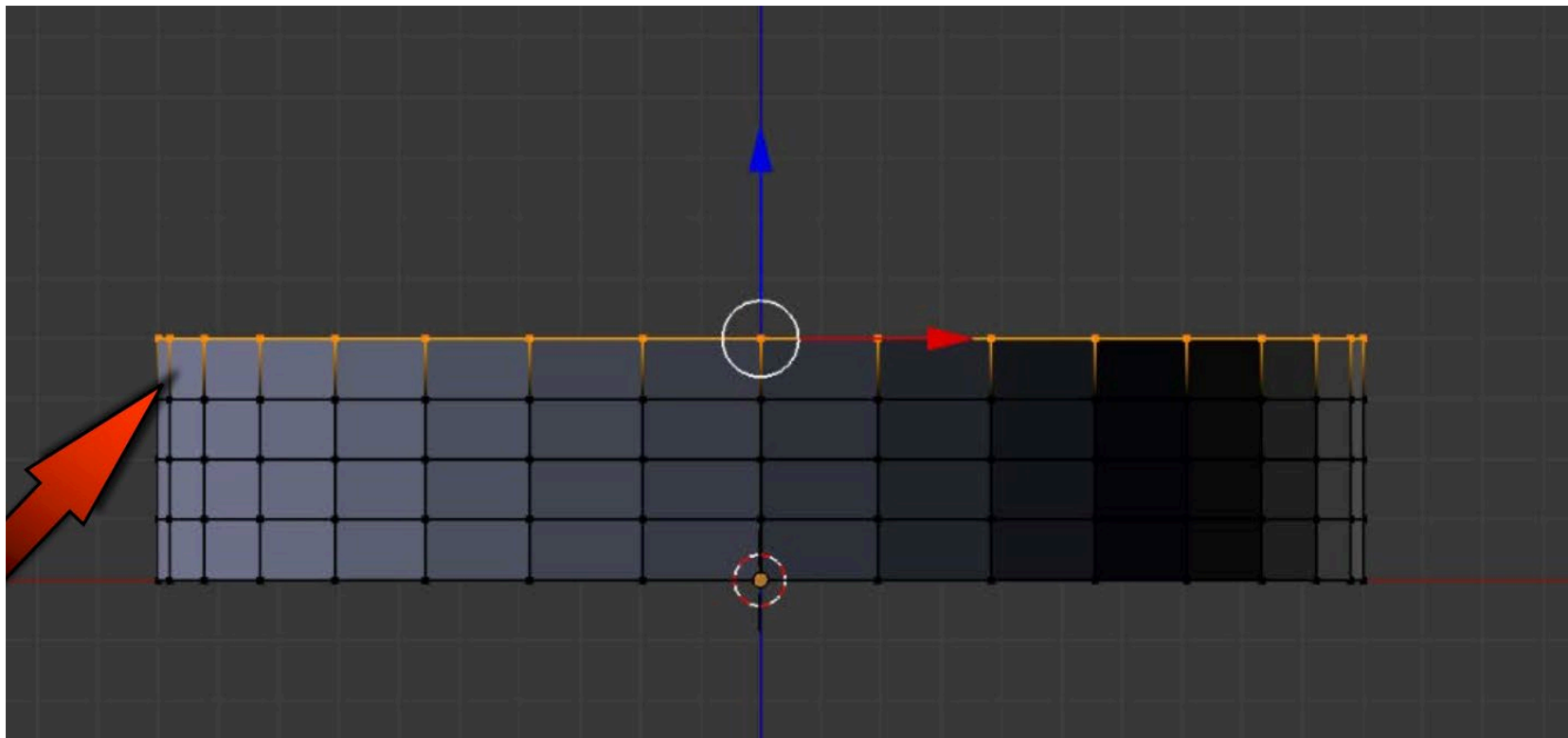
**PIONEK SZACHOWY**

# ABY UZYSKAĆ WIĘKSZĄ PRECYZJĘ UŻYWAMY KLAWISZA **SHIFT**



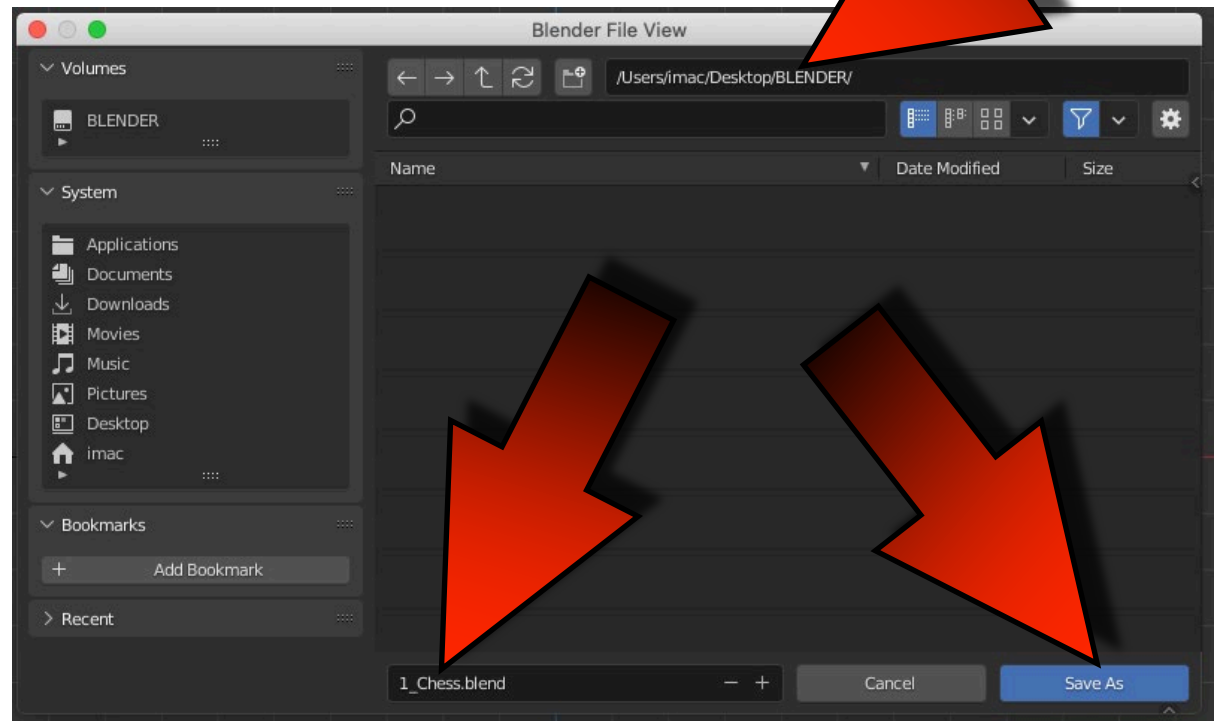
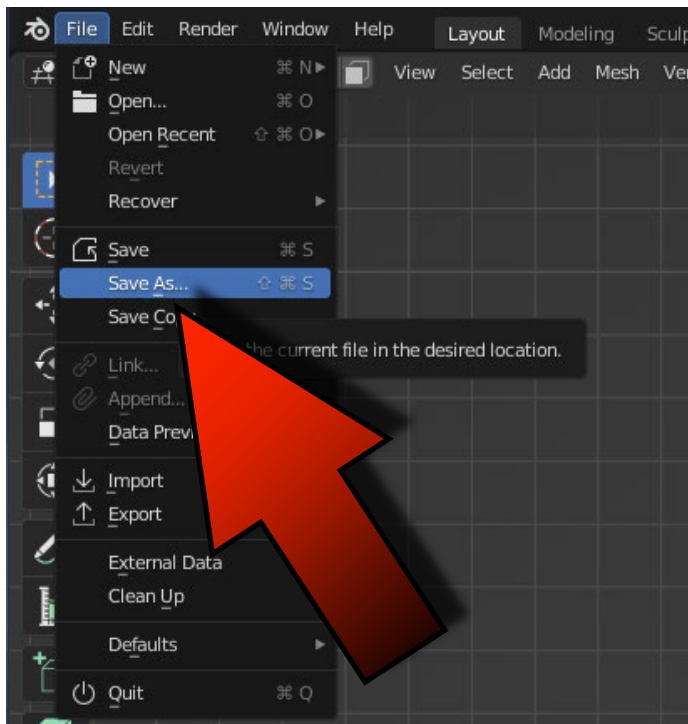
**PIONEK SZACHOWY**

## WYKONAJ EKSTRUDOWANIE 4 RAZY TAK JAK NA RYSUNKU



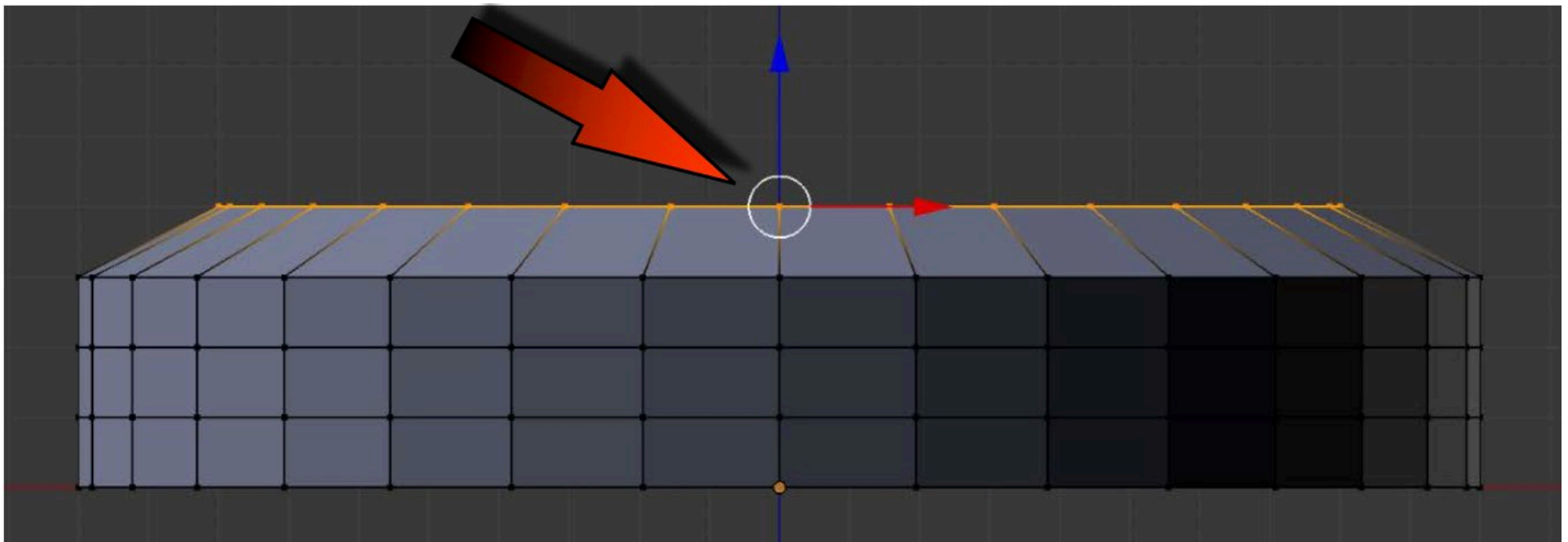
**PIONEK SZACHOWY**

# Zapisz plik jako 1\_Chess.blend





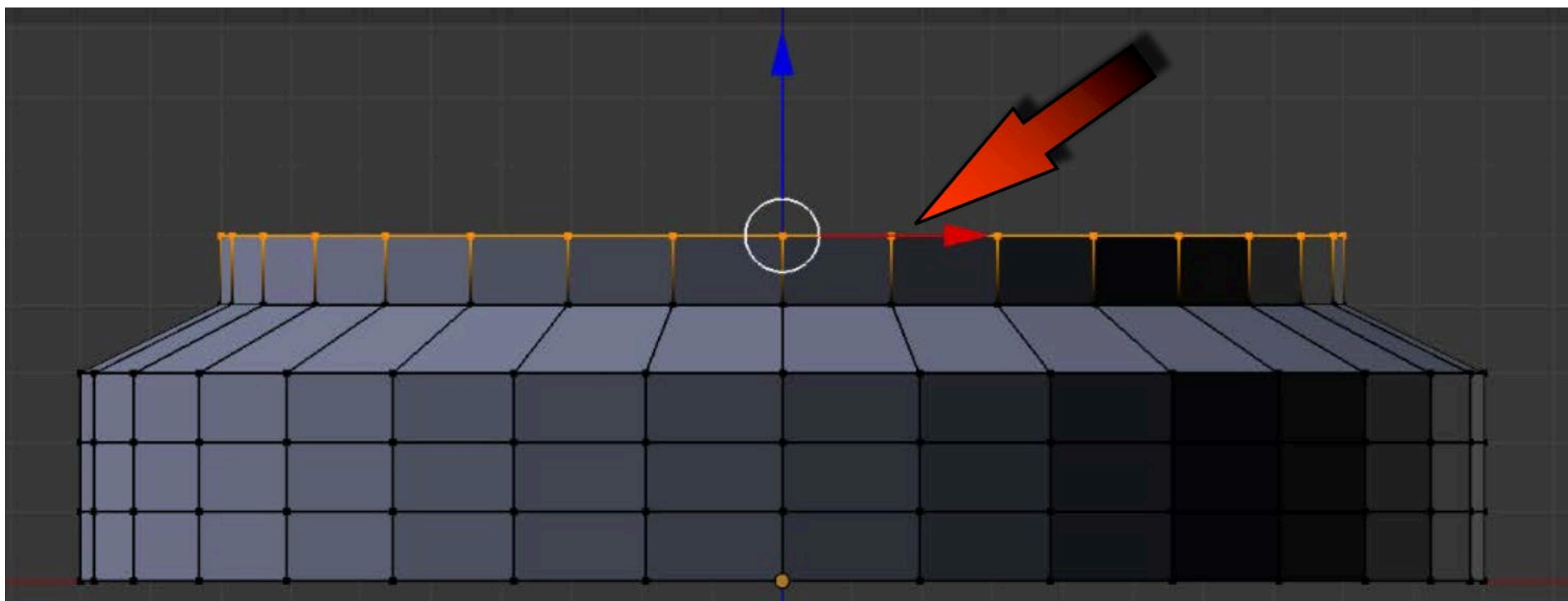
**PRZY ZAZNACZONYM NAJWYŻSZYM OKRĘGU  
NACIŚNIJ KLAWISZ **S**  
I PRZESUŃ MYSZKĘ DO ŚRODKA  
MOŻESZ UŻYĆ KLAWISZA **CTRL****



**PIONEK SZACHOWY**

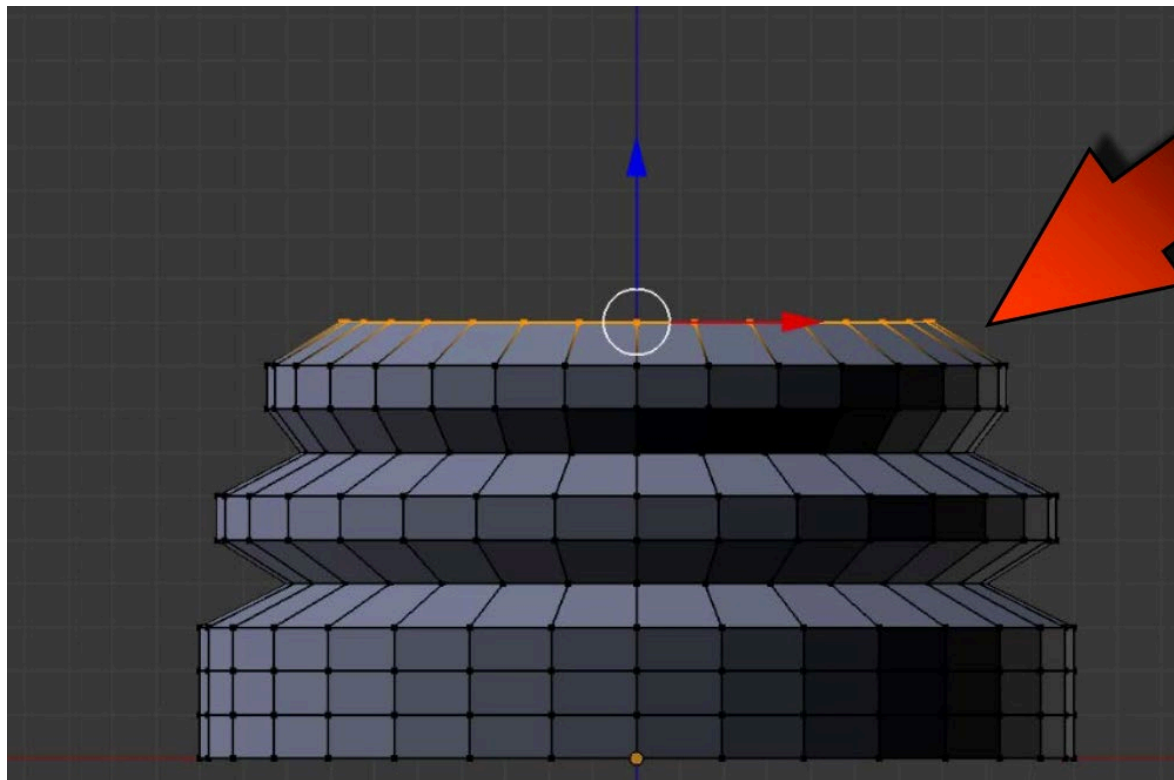
# POWER OF AR AND VR

**NACIŚNIJ I PUŚĆ KLAWISZ **E****  
**NASTĘPNIE NACIŚNIJ I PUŚĆ KLAWISZ **Z****  
**TRZYMAJĄC WCIŚNIĘTY KLAWISZ **CTRL****  
**PRZESUŃ MYSZKĘ**  
**O JEDNĄ KRATKĘ W GÓRĘ**  
**JAK NA RYSUNKU**



**PIONEK SZACHOWY**

**NACIŚNIJ I PUŚĆ KLAWISZ S**  
**I PRZESUŃ MYSZKĘ DO ŚRODKA**  
**POWTÓRZ TĘ CZYNNOŚĆ**  
**TWORZĄC OBIEKT JAK NA RYSUNKU**



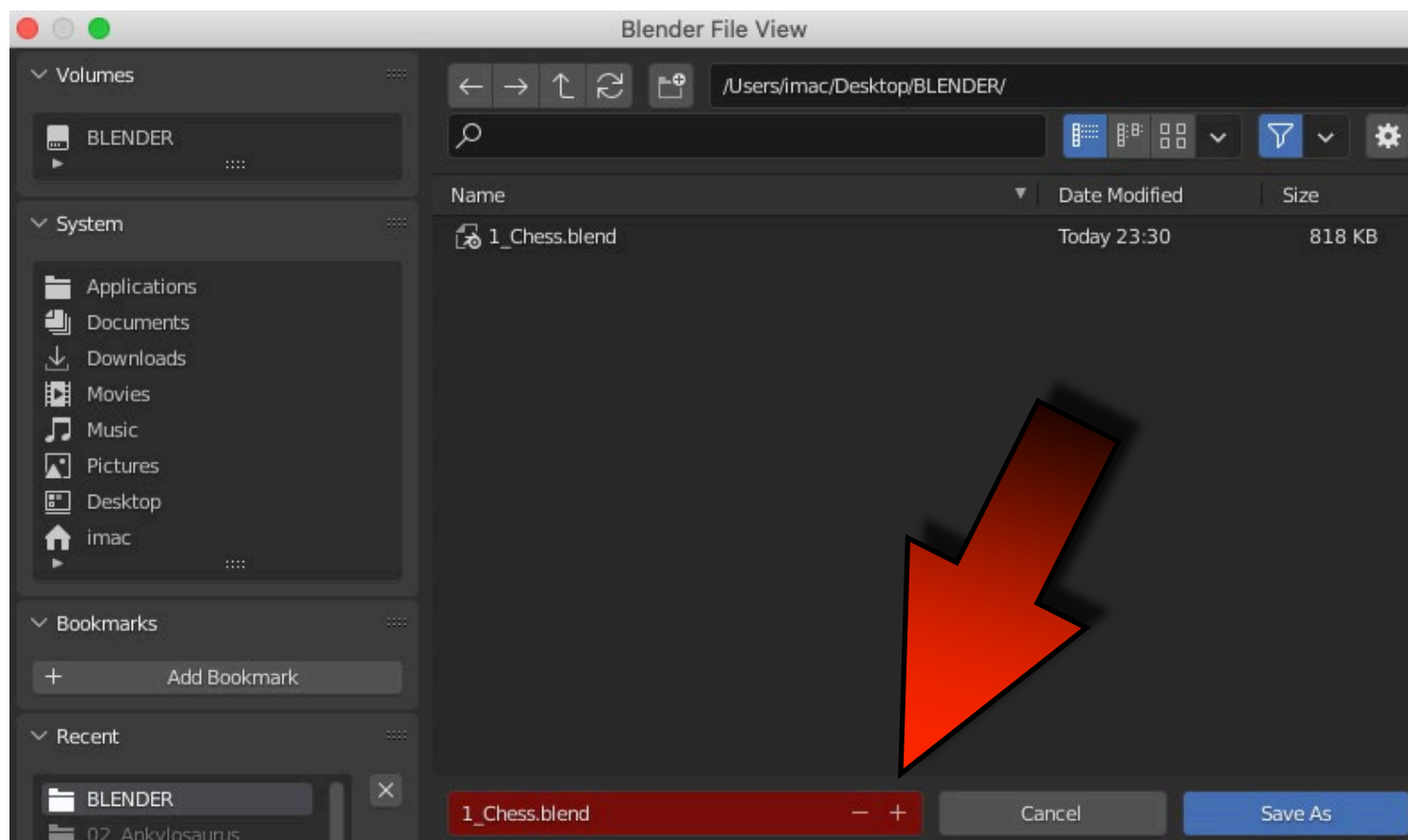
**PIONEK SZACHOWY**

# POWER OF AR AND VR

## ZAPISZ PLIK JAKO

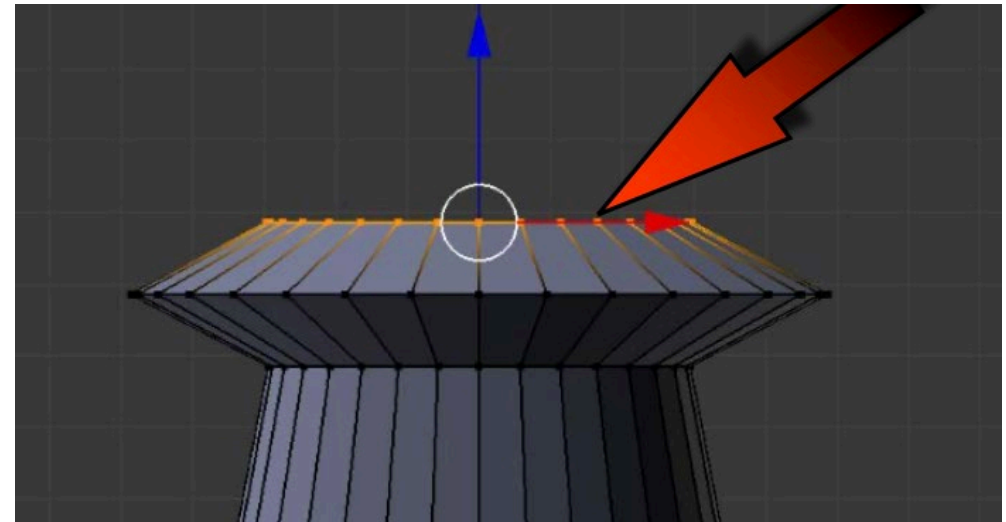
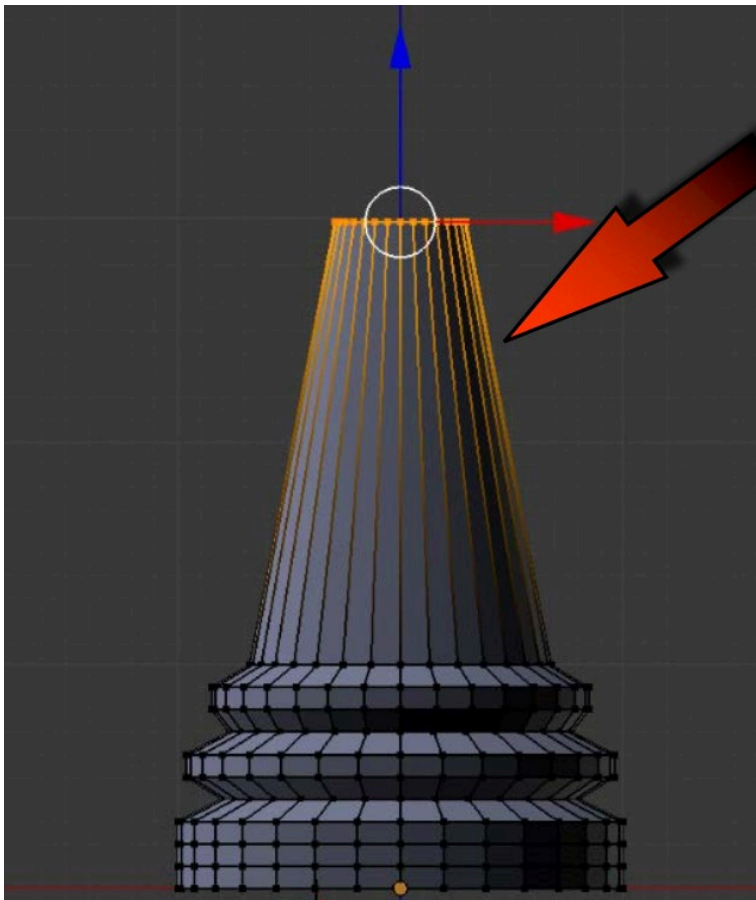
## 2\_CHESS.BLEND

## UŻYJ + DO ZMIANY NAZWY



## PIONEK SZACHOWY

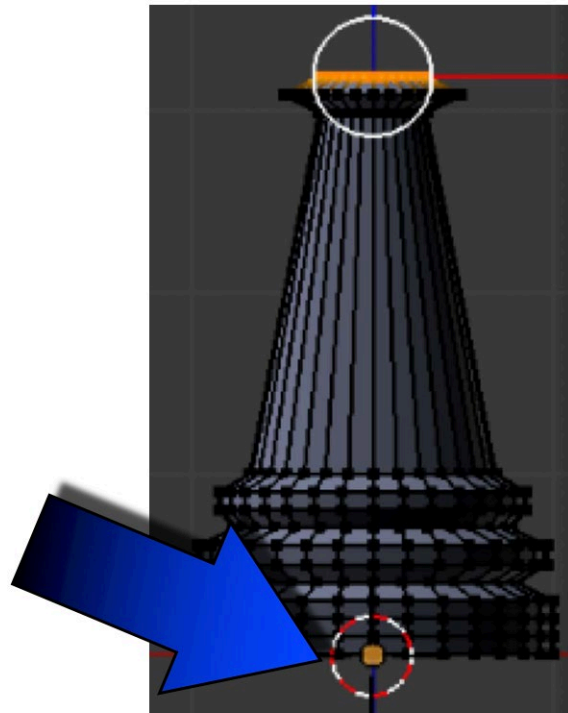
## W TEN SAM SPOSÓB STWÓRZ TRZON PIONKA I KRYŻĘ



**PIONEK SZACHOWY**

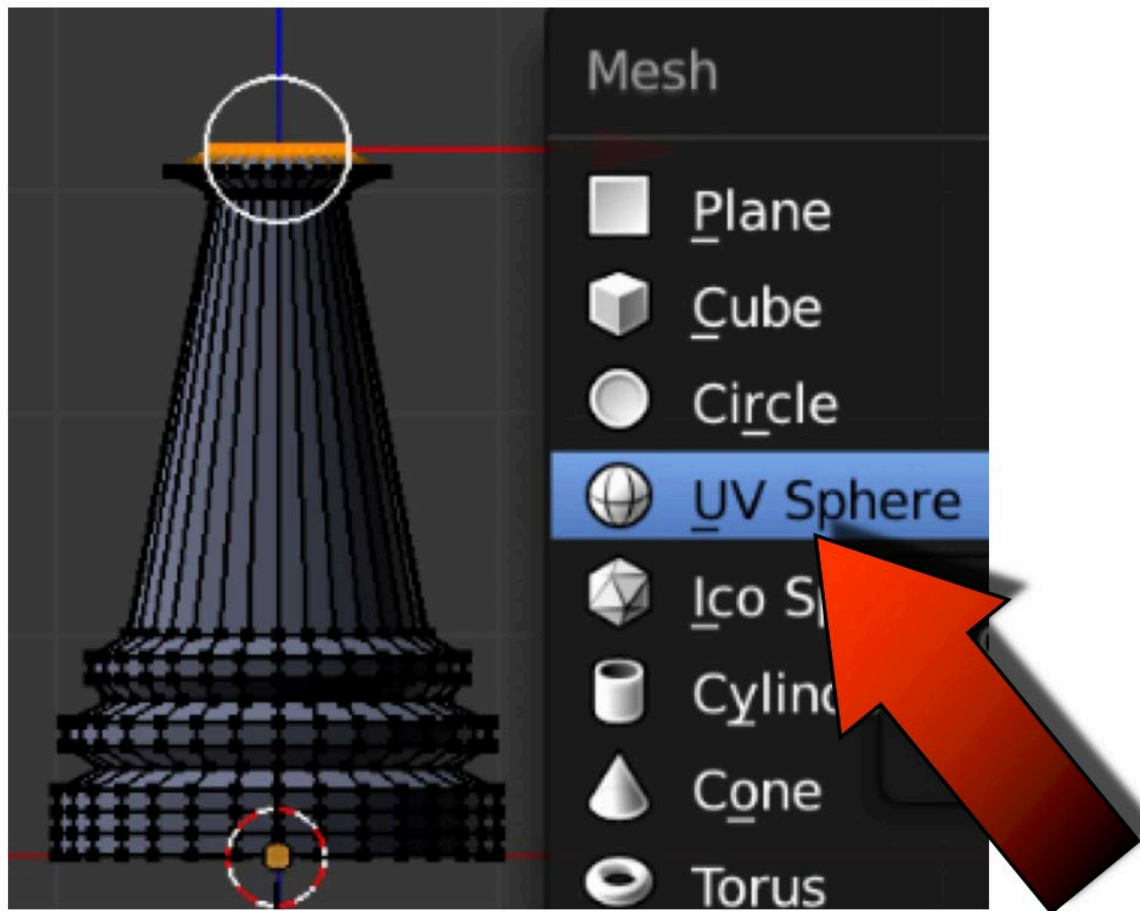
## POWER OF AR AND VR

**NACIŚNIJ **SHIFT + C****  
**KURSOR 3D PRZESKOCZY DO**  
**CENTRUM UKŁADU**  
**WSPÓŁRZĘDNYCH**

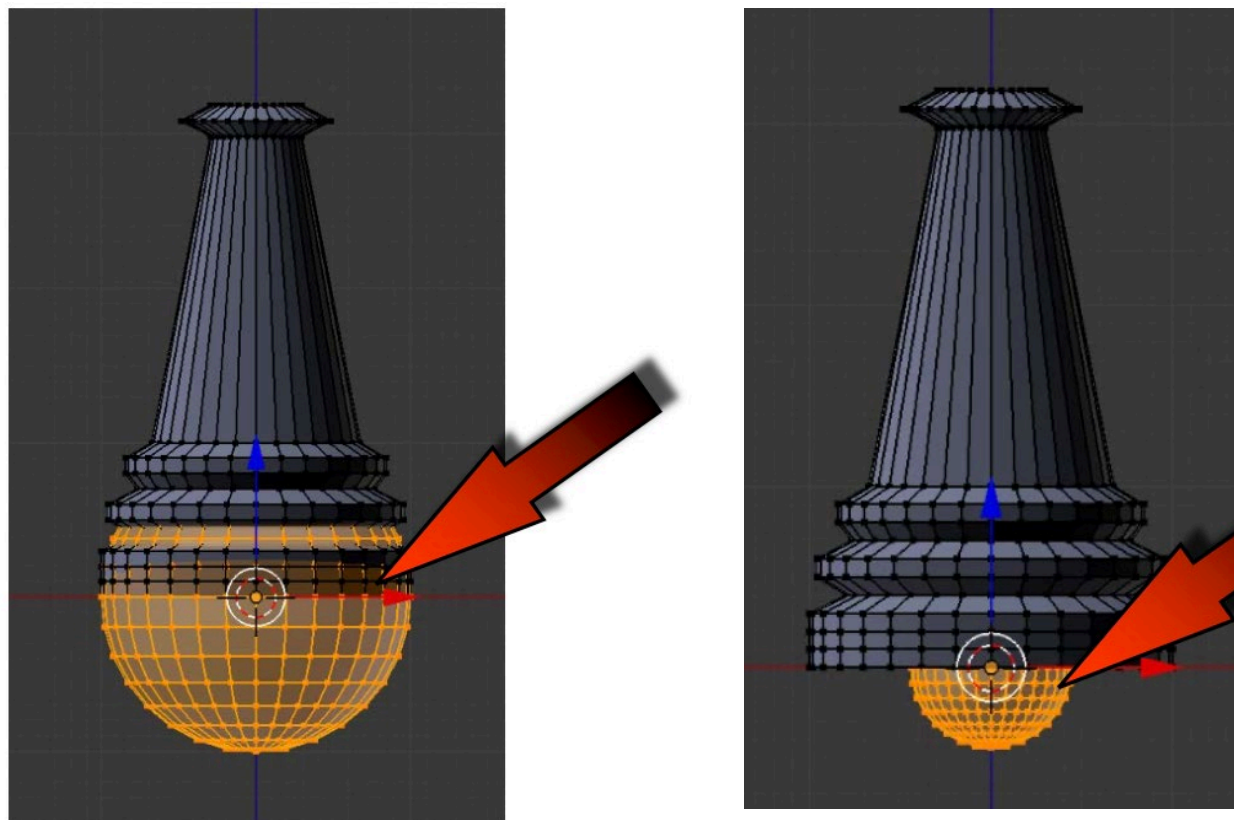


**PIONEK SZACHOWY**

## NACIŚNIJ **SHIFT + A** I DODAJ **UV SPHERE**



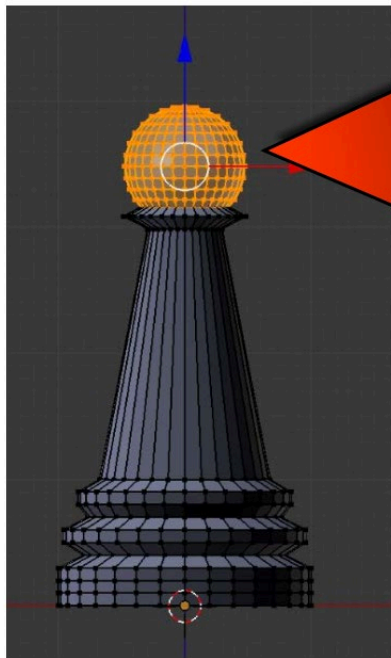
## KULA JEST ZA DUŻA ZMNIEJSZ JĄ ZA POMOCĄ KLAWISZA **S**



**PIONEK SZACHOWY**



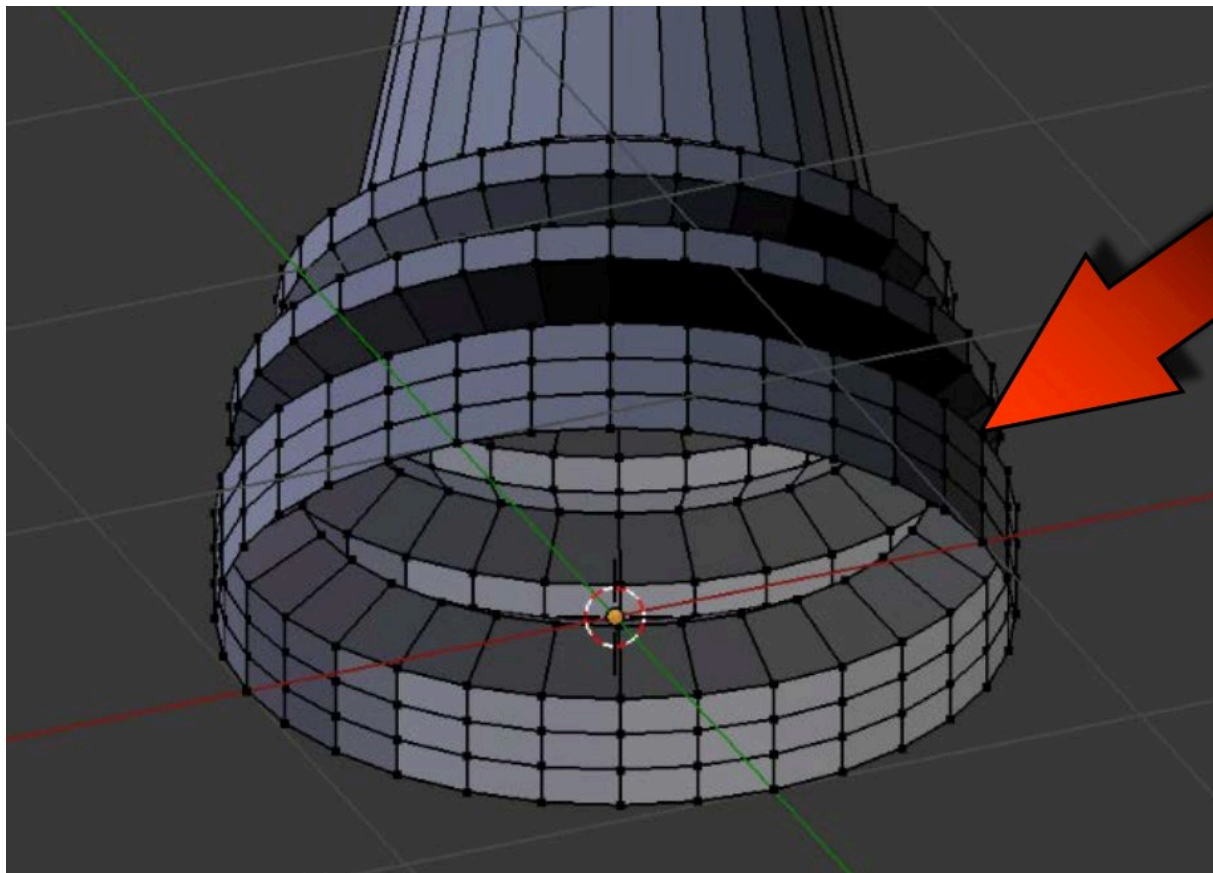
**ZA POMOCĄ KLAWISZA **G**  
I PRZESUWAJĄC PO OSI **Z**  
**USTAW KULĘ NA GÓRZE****



**ZAPISZ PLIK JAKO  
**3\_CHESS.BLEND****

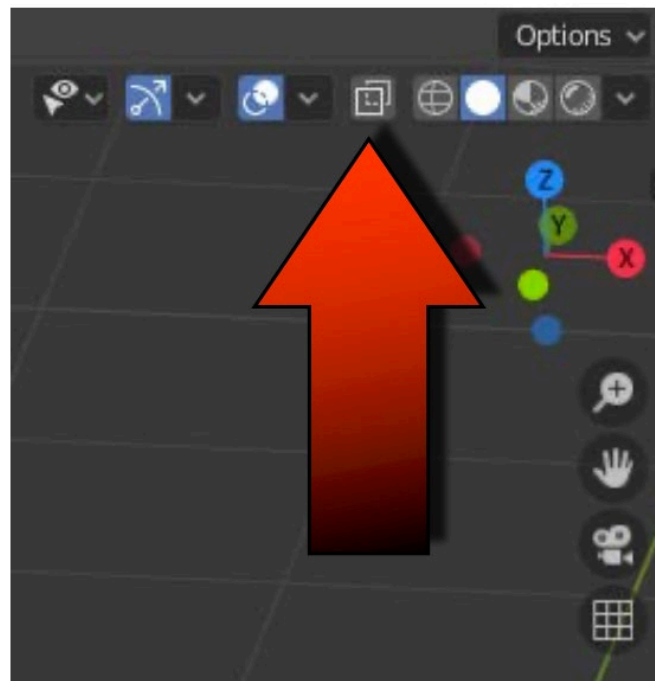
**PIONEK SZACHOWY**

## PODSTAWA PIONKA NIE JEST ZAMKNIĘTA



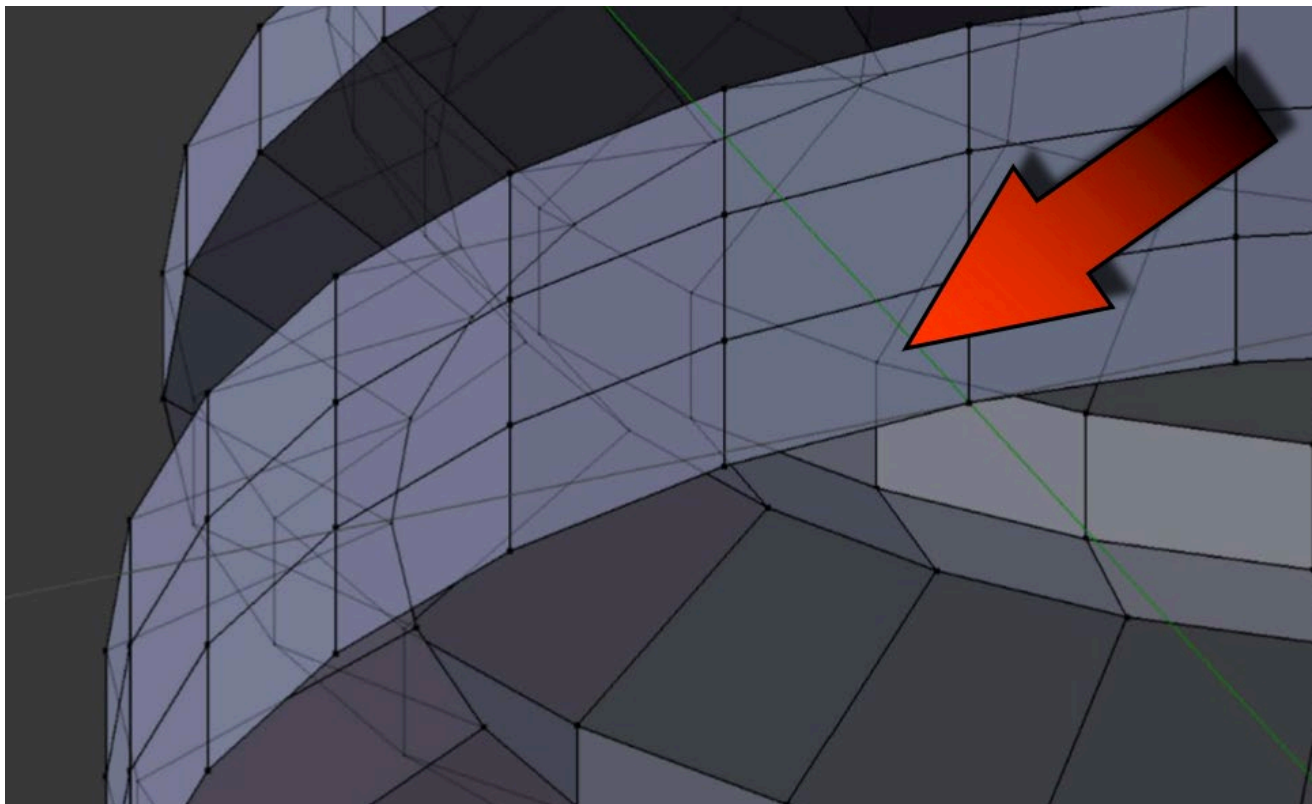
PIONEK SZACHOWY

## WYBIERZ WIDOK **TOOGLE X-RAY** ABY ZOBACZYĆ SIATKĘ Z WSZYSTKICH STRON OBIEKTU



**PIONEK SZACHOWY**

## PO WŁĄCZENIU TEJ OPCJI WIDZIMY SIATKĘ Z PRZODU I Z TYŁU OBIEKTU

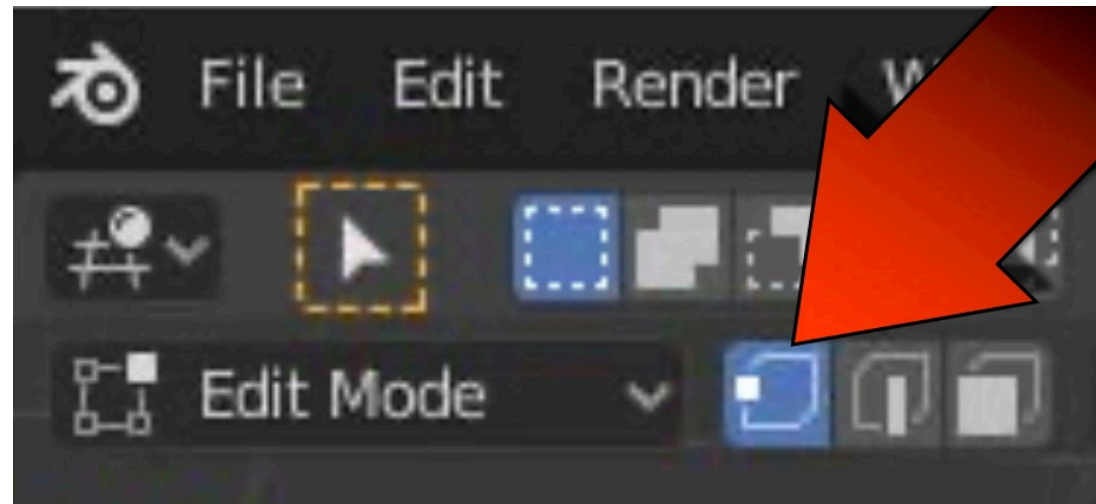


**PIONEK SZACHOWY**

**KLIKNIJ 1 NA KLAWIATURZE NUMERYCZNEJ  
WIDOK - FRONT ORTO**

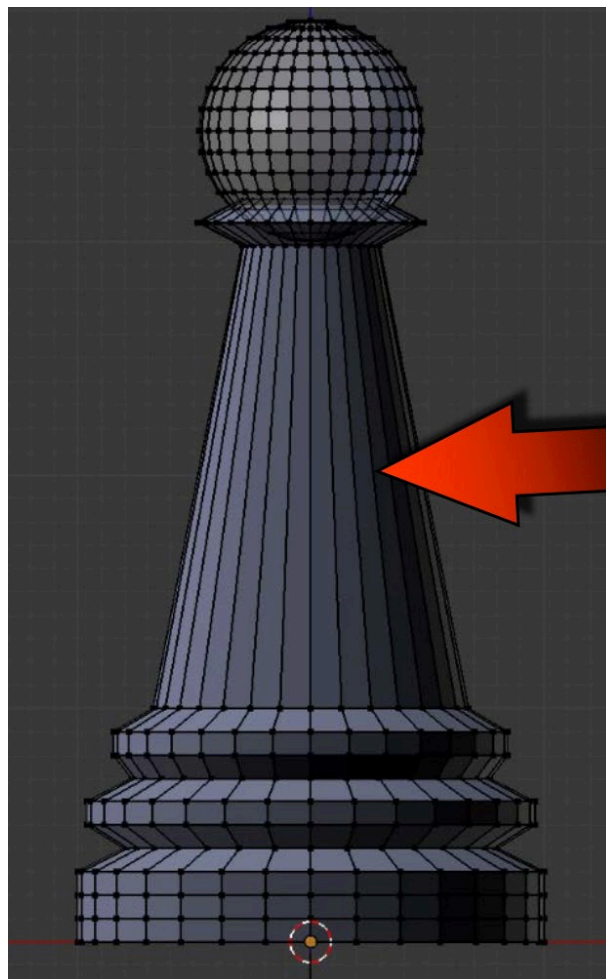
**NASTĘPNIE W EDIT MODE  
NA KLAWIATURZE ALFANUMERYCZNEJ  
KLIKNIJ W 1**

**POZWOLI TO NA ZAZNACZANIE WIERZCHOŁKÓW**



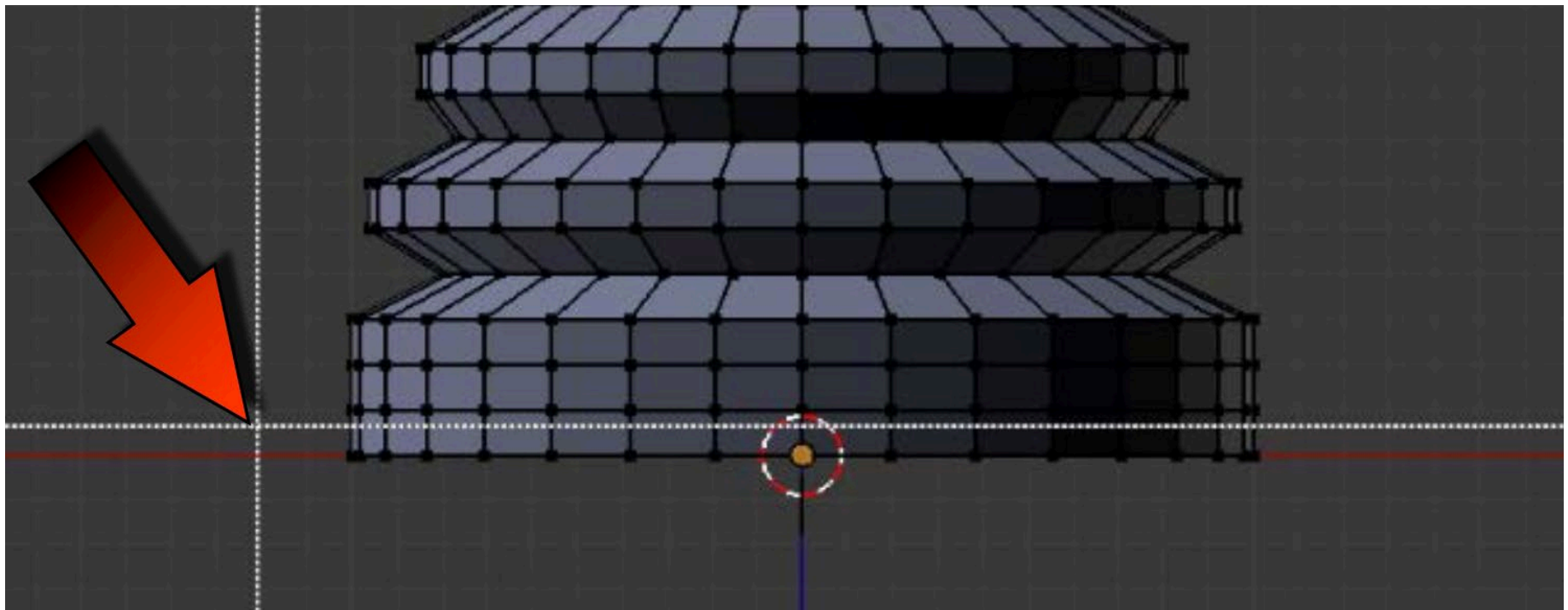
**PIONEK SZACHOWY**

**NACIŚNIJ **ALT + A** ABY  
**WYŁĄCZYĆ** WSZYSTKIE ZAZNACZENIA**



**PIONEK SZACHOWY**

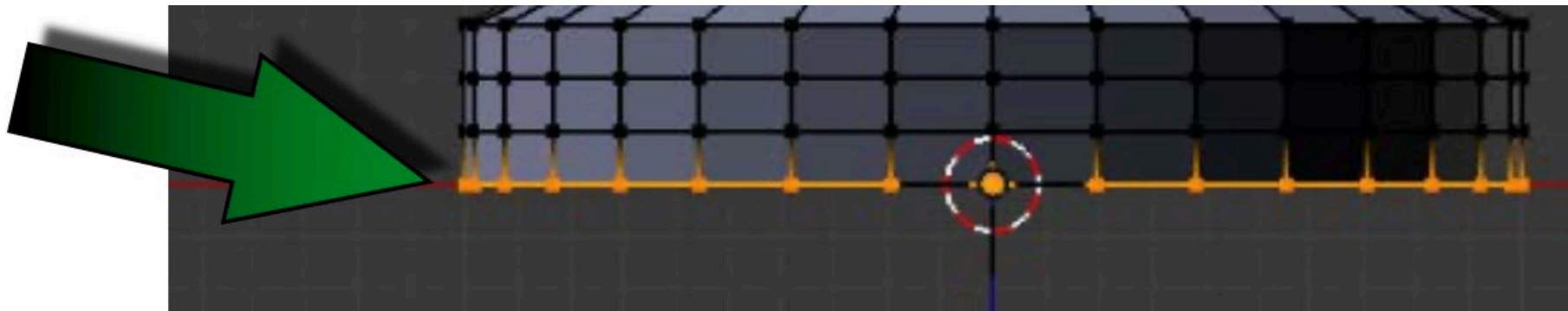
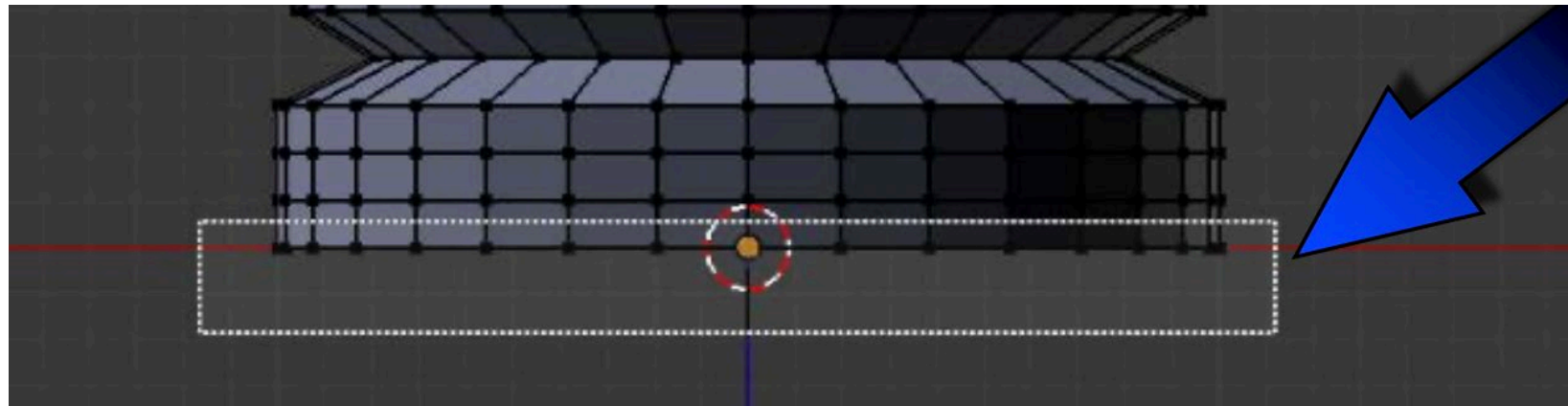
## NACISNIJ I PUŚĆ KLAWISZ **B** I **USTAW KURSOR** **JAK NA RYSUNKU**



**PIONEK SZACHOWY**

# POWER OF AR AND VR

## NASTĘPNIE MYSZKĄ ZAZNACZ TYLKO DOLNE VERTEX'Y



PIONEK SZACHOWY

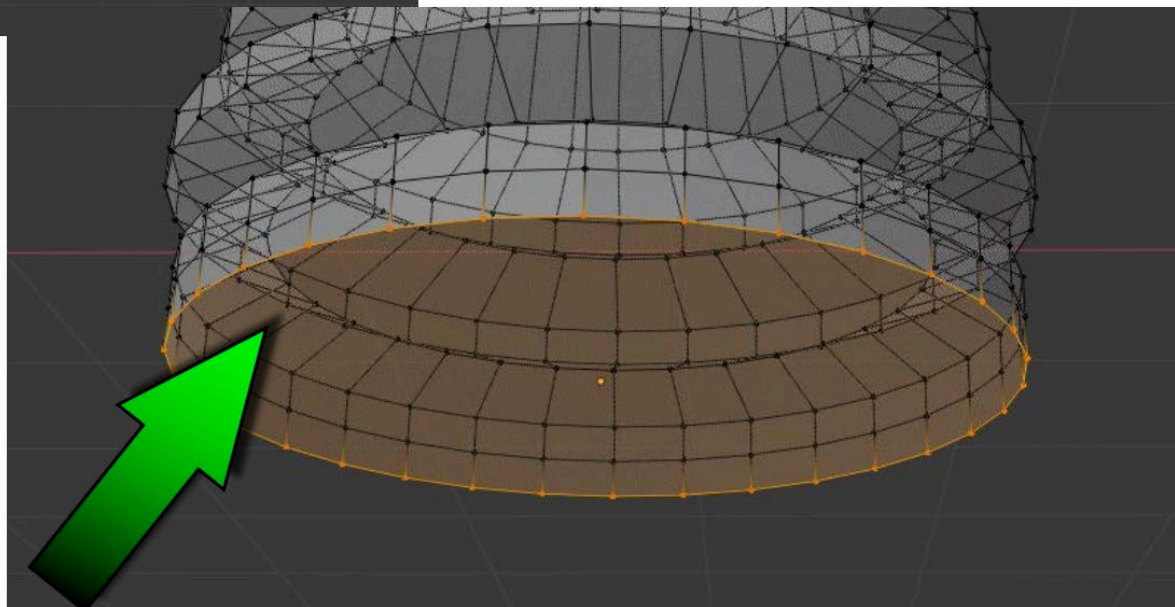
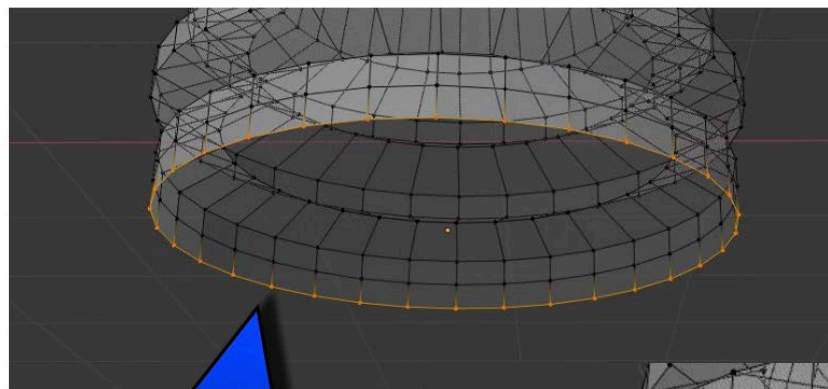


# POWER OF AR AND VR

## NACIŚNIJ KLAWISZ

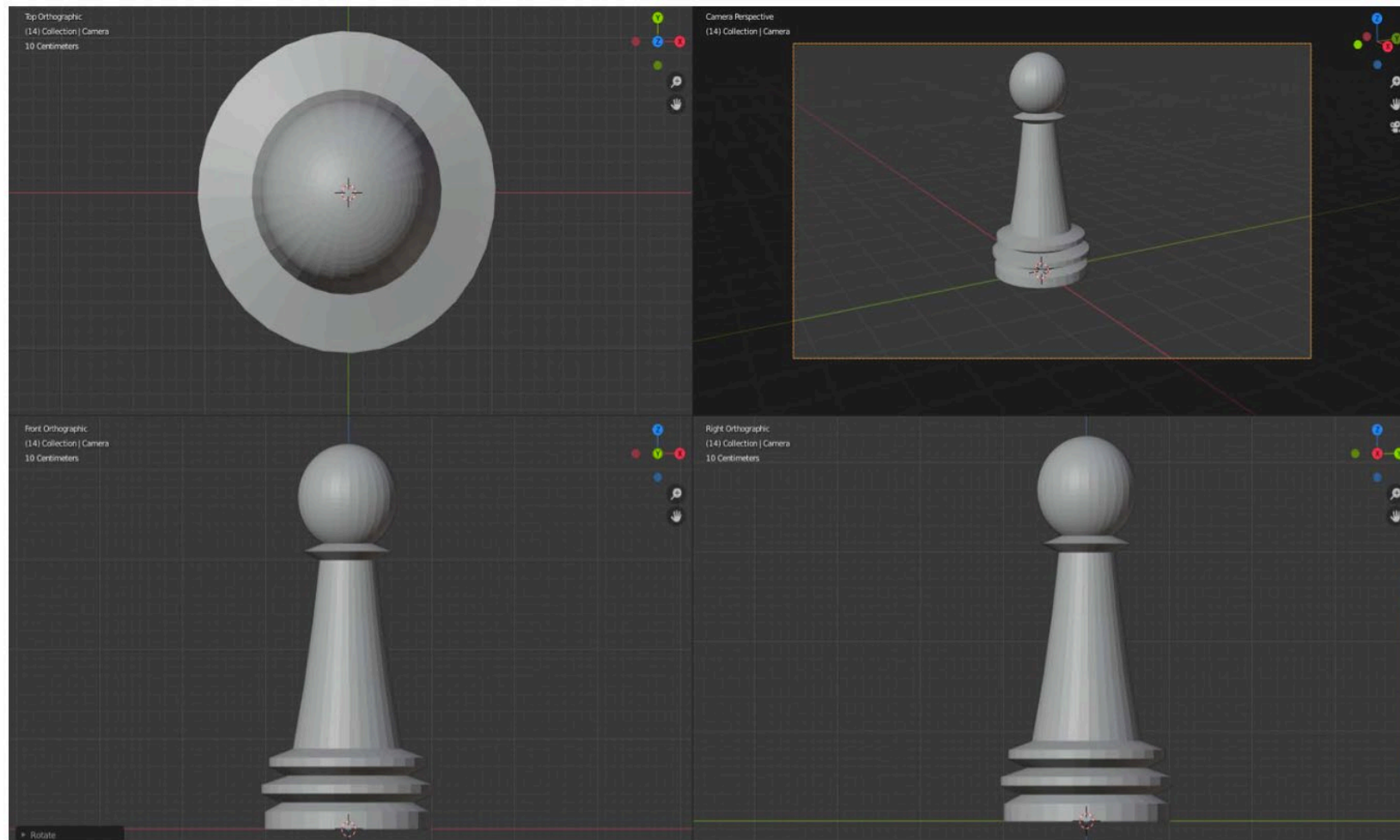
### F - FACE

## ABY ZAMKNAĆ PODSTWĘ PIONKA



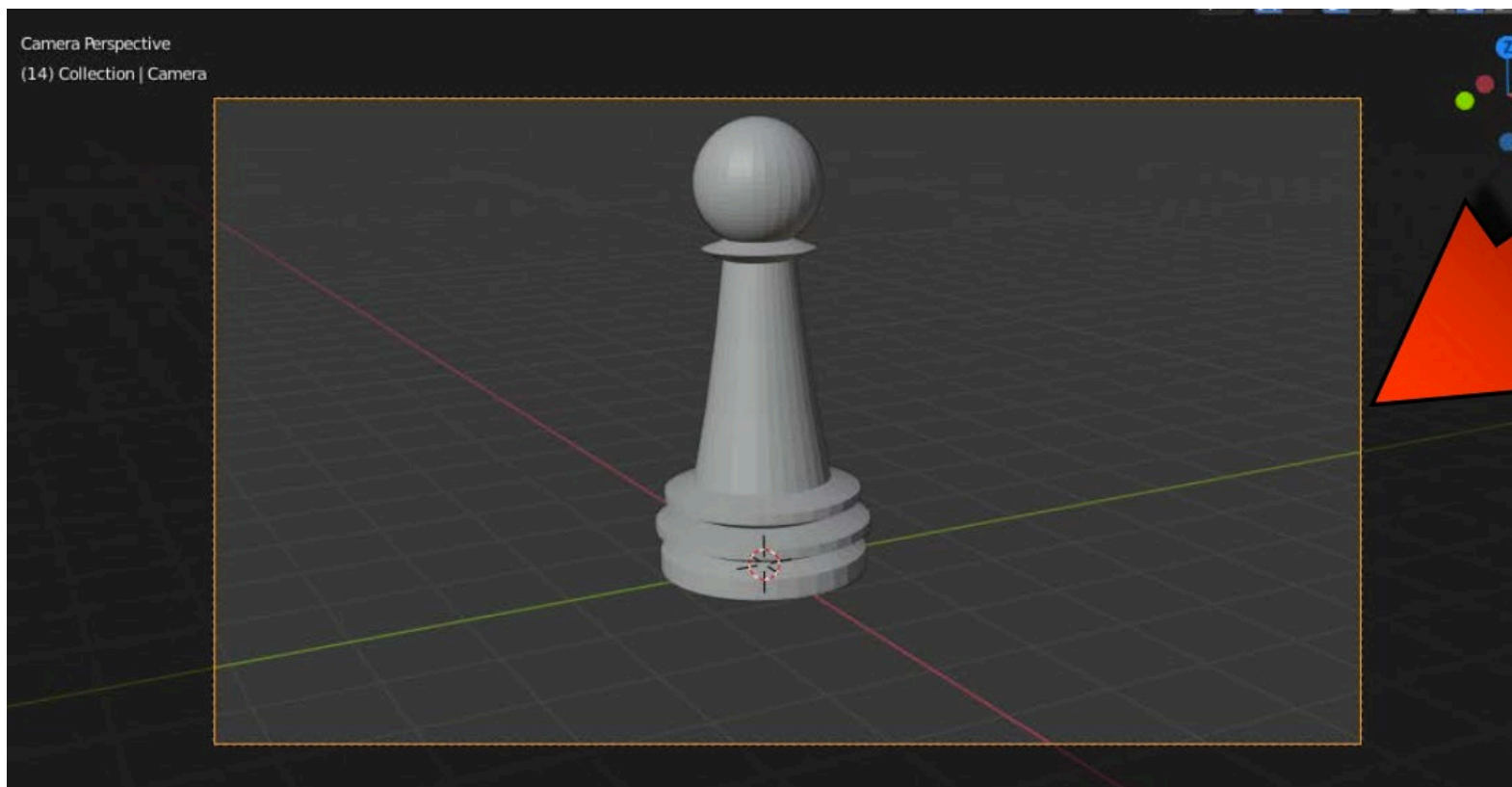
## PIONEK SZACHOWY

## NACIŚNIJ KLAWISZ **TAB** ABY POWRÓCIĆ DO **OBJECT MODE**



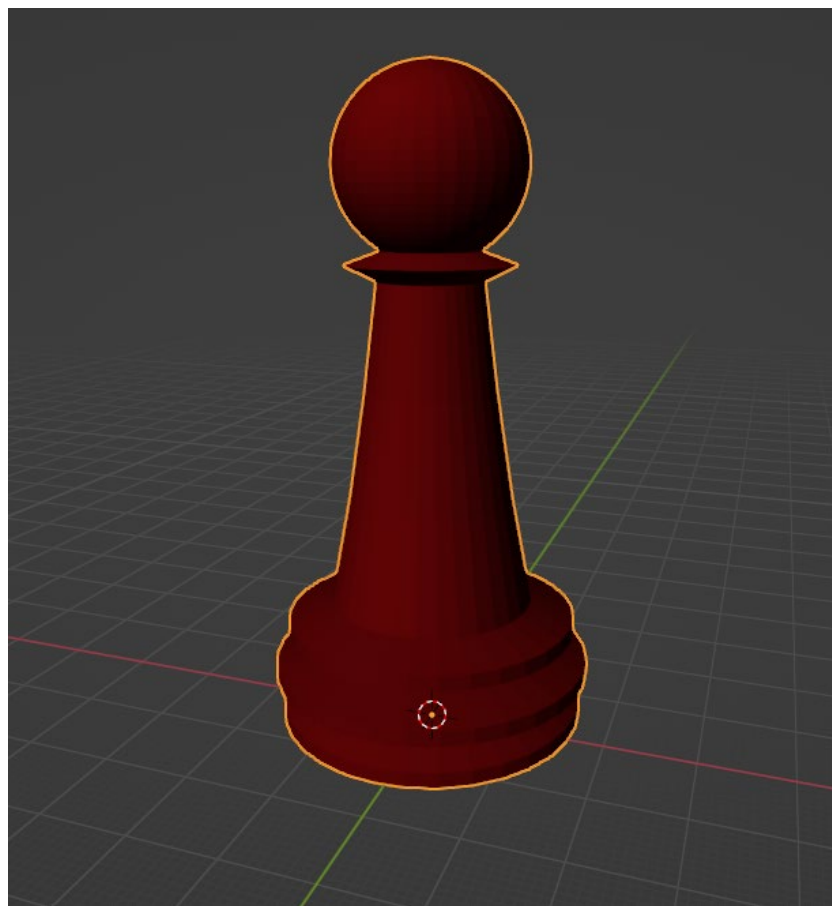
## PIONEK SZACHOWY

## NACIŚNIJ KLAWISZ 0 Z KLAWIATURY NUMERYCZNEJ ABY ZOBACZYĆ **WIDOK Z KAMERY**



### PIONEK SZACHOWY

## SAMODZIELNIE DODAJ KOLOR DLA POWSTAŁEGO OBIEKTU



**PIONEK SZACHOWY**

**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