KOSTKA



Co-funded by the European Union

Co-runged by the European Union



2024-1-PL01- KA220-VET-000243150





URUCHOM PROGRAM BLENDER









ZAZNACZ CUBE







PRZEJDŹ DO SEKCJI MODIFIERS





POWER OF AR AND VR DODAJ MODYFIKATOR BEVEL

	¥۲ ط	Cube	
Modify	Generate	Deform	Physics
😴 Data Transfer	OQ Array	犬 Armature	업 Cloth
Mesh Cache	Bevel	🕞 Cast	ද්ධ Collision
	민 e'	ר ר ב	~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~
	E Add a procedural operation/effect to the active object: Bevel		
	Edge Split	[미] Laplacian Deform	쓙 Ocean
	- 		R Particle Instance
at	() Mask	៉្លៃ Mesh Deform	😚 Particle System
Vertex	Si3 Mirror	വ് Shrinkwrap	🐼 Soft Body
🔂 Vertex We Int Proximity	I Multiresolution	🖉 Simple Deform	
	(₿ Remesh	7 Smooth	
	ଞ୍ଚ Screw	7 Smooth Corrective	
	ළ Skin	ሯ Smooth Laplacian	
	🗍 Solidify	៉្លែ Surface Deform	
	O Subdivision Surface	🖸 Warp	
	[] Triangulate	(Fr. Wave	
	🖒 Volume to Mesh		
	¦. ⁹ Weld		
	🗐 Wireframe		





ZMIEŃ SEGMENTS VALUE NA 5







NASTĘPNIE ZATWIERDŹ MODYFIKATOR KLIKAJĄC NA APPLY









UŻYJ SHIFT+ A I DODAJ UV SPHERE







ZMIEŃ WIDOK NA TOP ORTHOGRAPHIC











ZA POMOCĄ KLAWISZY G I Y PRZESUŃ UV SPHERE NA KRAWĘDŹ CUBE









WYBIERZ WIDOK FRONT









UŻYJ KLAWISZA S ABY ZMNIEJSZYĆ UV SPHERE









PRZEJDŹ DO OBJECT PROPERTIES DLA UV SPHERE







<section-header><section-header><section-header><section-header>







ZAMIEŃ DISPLAY AS NA WIRE







ZAZNACZ CUBE







DODAJ MODYFIKATOR BOOLEAN









WYBIERZE SPHERE WOKIENKU OBJECT







I ZATWIERDŹ MODYFIKARTOR







ZA POMOCĄ KLAWISZA Z PRZESUŃ SPHERE NA GÓRNĄ KRAWĘDŹ











WYBIERZ WIDOK TOP







UMIEŚĆ UV SPHERE W GÓRNYM LEWYM ROGU









DODAJ MODYFIKATOR ARRAY







USTAW FACTOR X NA 2.5







DODAJ DRUGI MODYFIKATOR









USTAW FACTOR Y NA -2.5









ZAZNACZ CUBE I DODAJ MODYFIKATOR BOOLEAN









ZAZNACZ SPHERE W OKIENKU OBJECT







ZATWIERDŹ MODYFIKATOR BOOLEAN







DLA UV SPHERE USUŃ OBYDWA MODYFIKATORY









PRZESUŃ UV SPHERE DO KRAWĘDZI I PRZEJDŹ DO WIDOKU LEFT









USTAW UV SPHERE W GÓRNYM LEWYM ROGU









DODAJ MODYFIKATOR ARRAY I USTAW ODPOWIEDNIE PARAMETRY









ZAZNACZ CUBE I DODAJ MODYFIKATOR BOOLEAN







WYBIERZ SPHERE W OKIENKU OBJECT









ZATWIERDŹ MODYFIKATOR









RESZTĘ ZRÓB SAMODZIELNIE





POWER OF AR AND VR DZIĘKUJĘ ZA UWAGĘ



Co-funded by the European Union

Co-runged by the European Union



2024-1-PL01- KA220-VET-000243150