

POWER OF AR AND VR

CYFRY



**Co-funded by
the European Union**

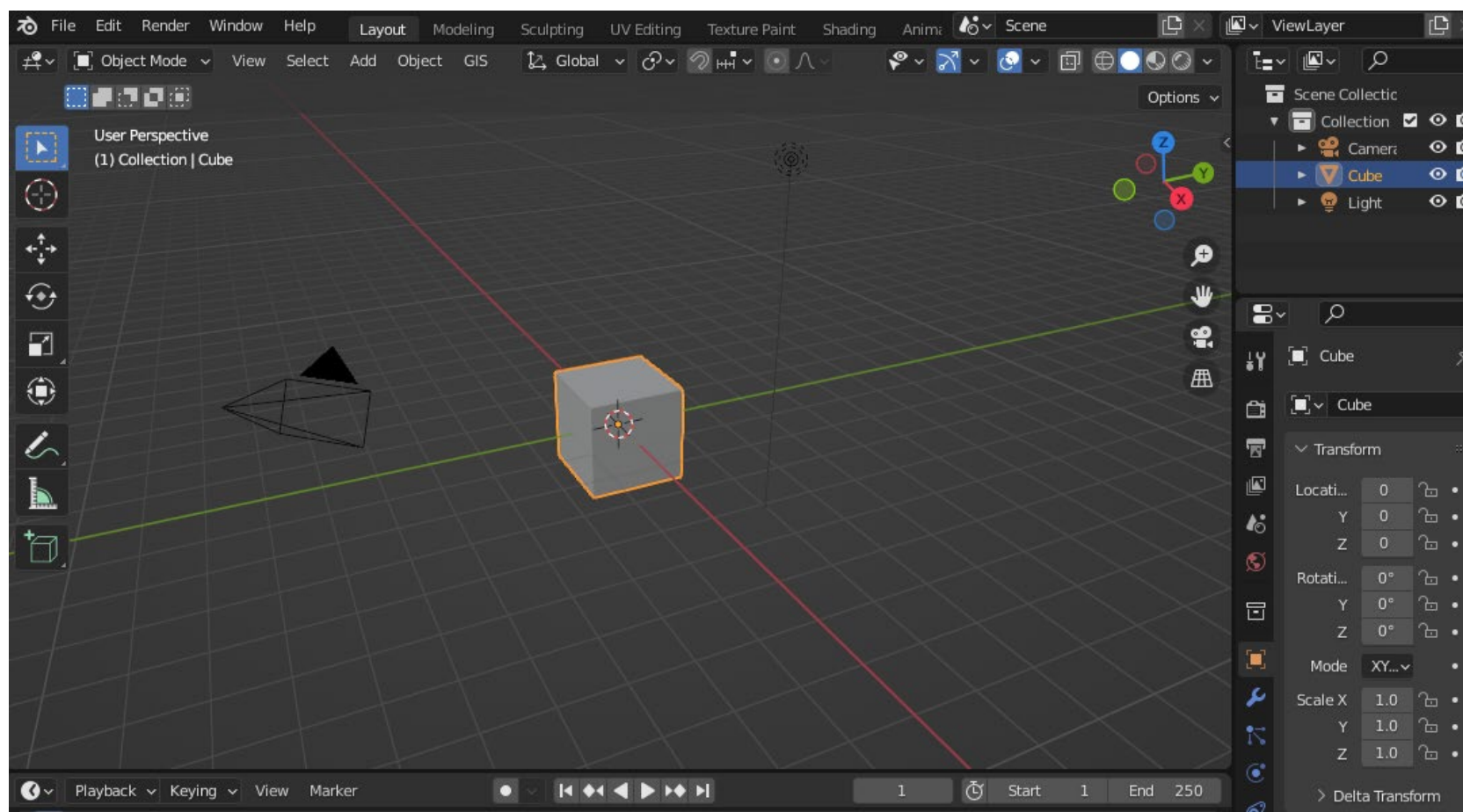


2024-1-PL01-KA220-VET-000243150

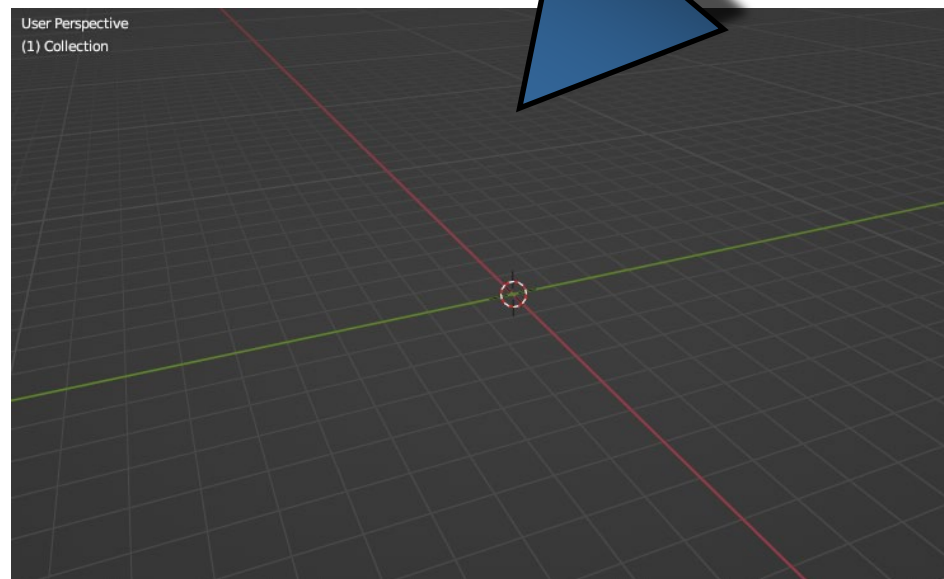
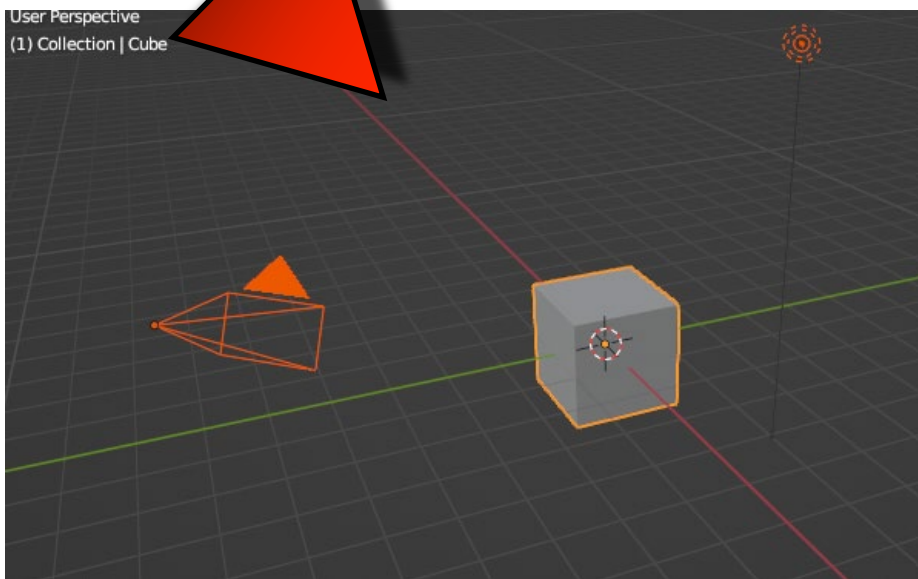
the European Union
co-funded by

2024-1-PL01-KA220-VET-000243150

OTWÓRZ PROGRAM BLENDER



KLAWISZEM A **ZAZNACZ WSZYSTKO** **NASTĘPNIE KLAWISZEM X** **USUŃ WSZYSTKO**



MASZ PRZYGOTOWANE CZTERY TAKIE SAME PLIKI DO IMPORTU

FBX



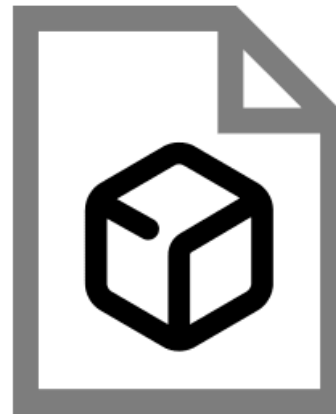
NUMBERS_START.fbx

GLB



NUMBERS_START.glb

OBJ



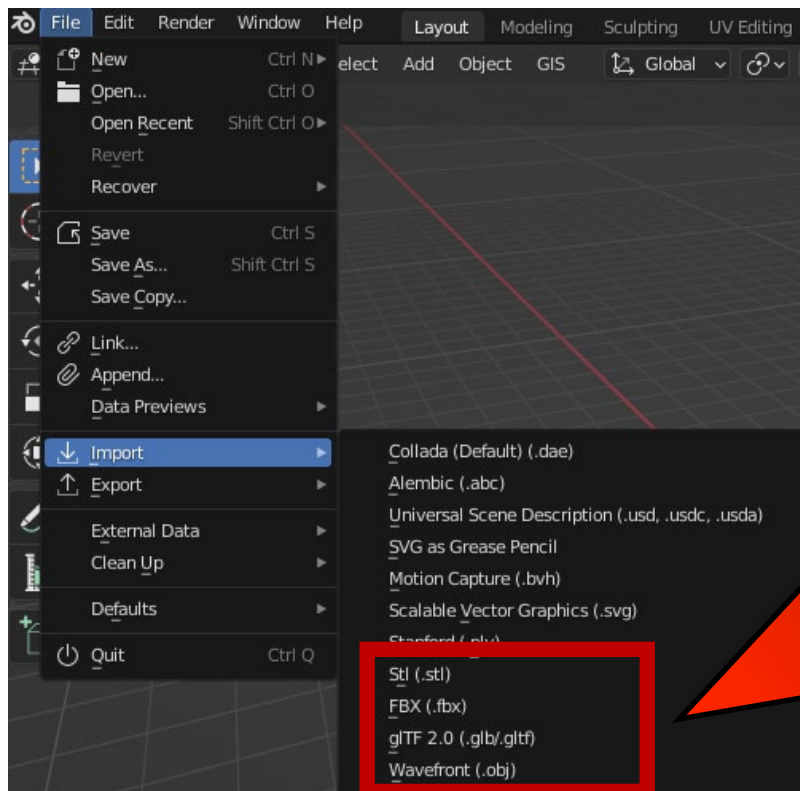
NUMBERS_START.obj

STL



NUMBERS_START.stl

SPRAWDŹ PO KOLEI JAK DZIAŁA IMPORTOWANIE DO BLENDERA



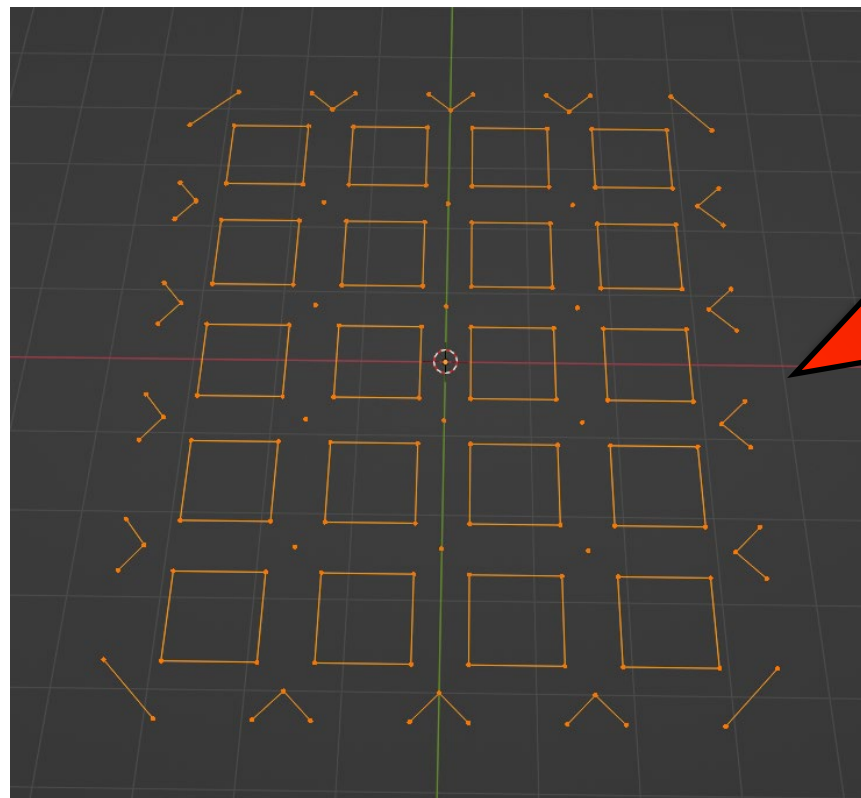
STL

FBX

GLB

OBJ

TAK WYGLĄDA PLIK W PROGRAMIE BLENDER W EDIT MODE

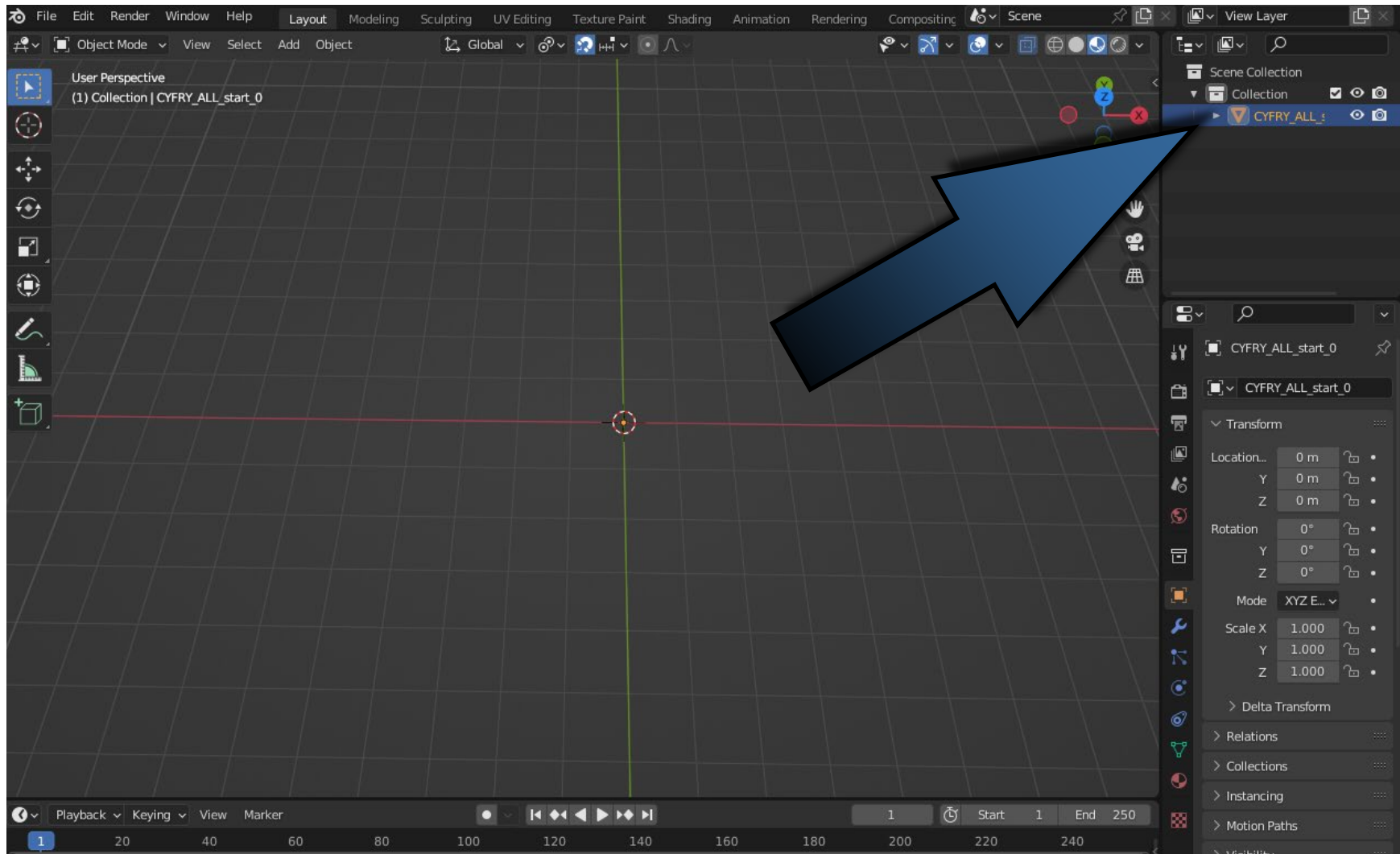




POWER OF AR AND VR

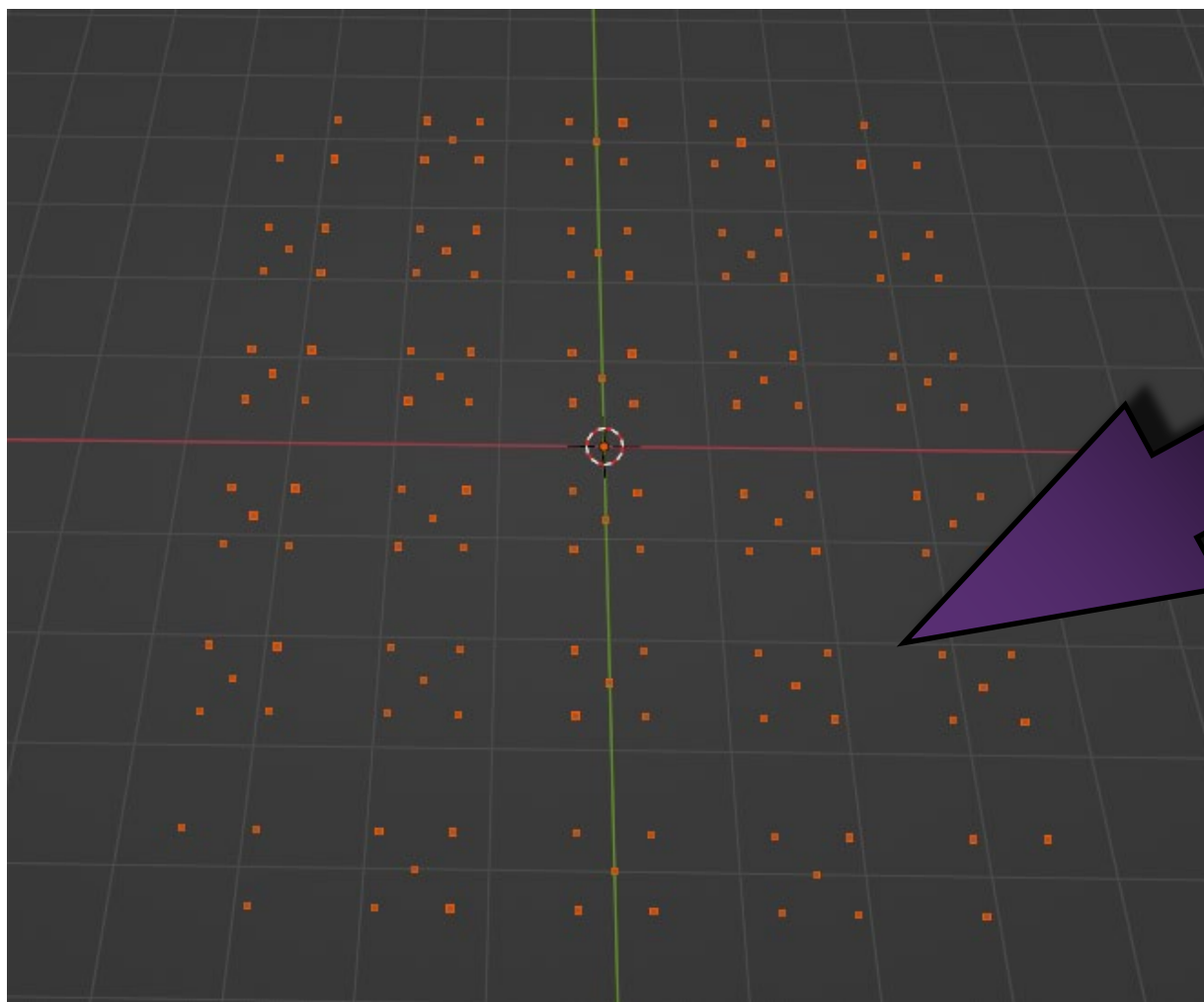


IMPORT PLIKU - STL

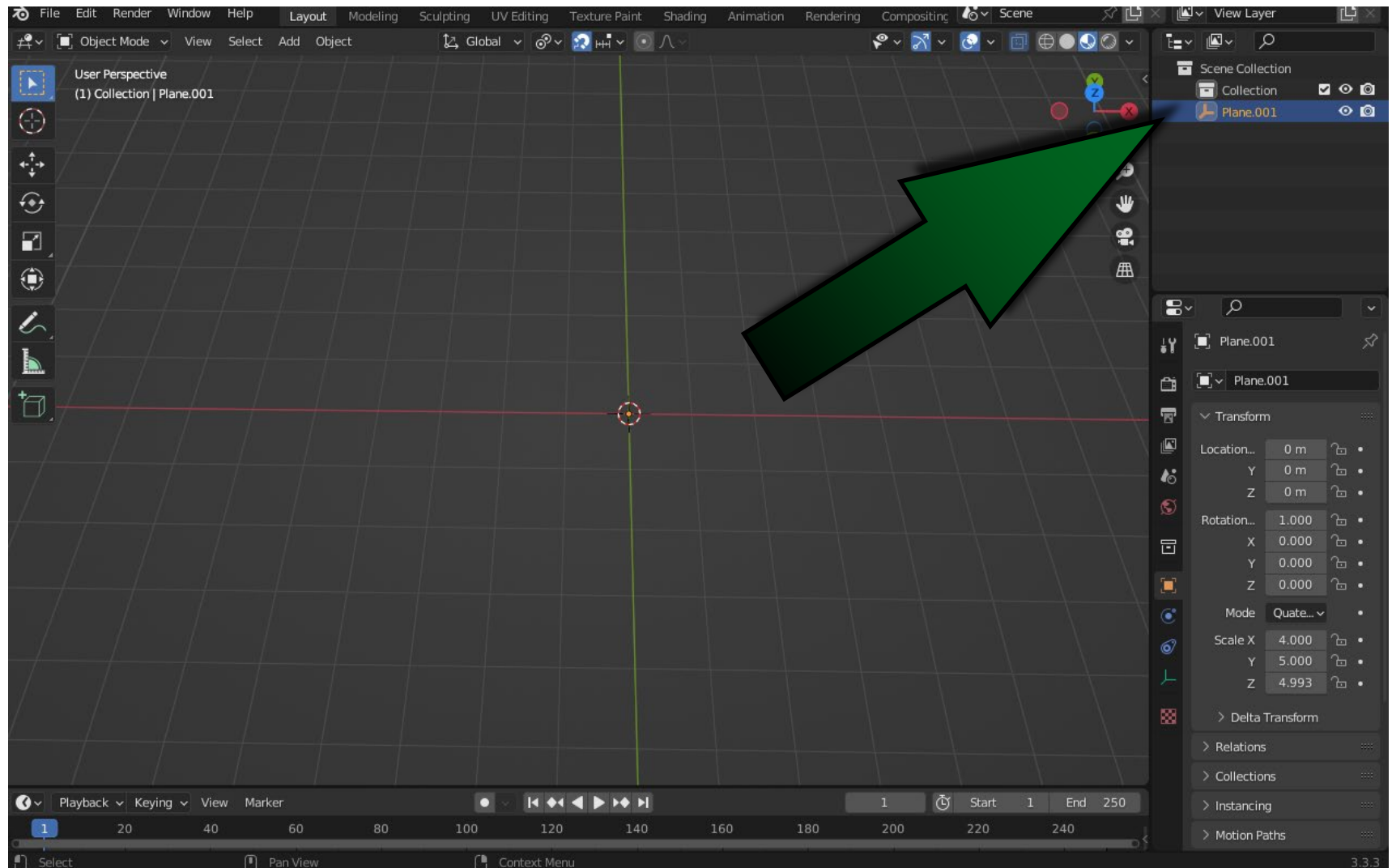


CYFRY

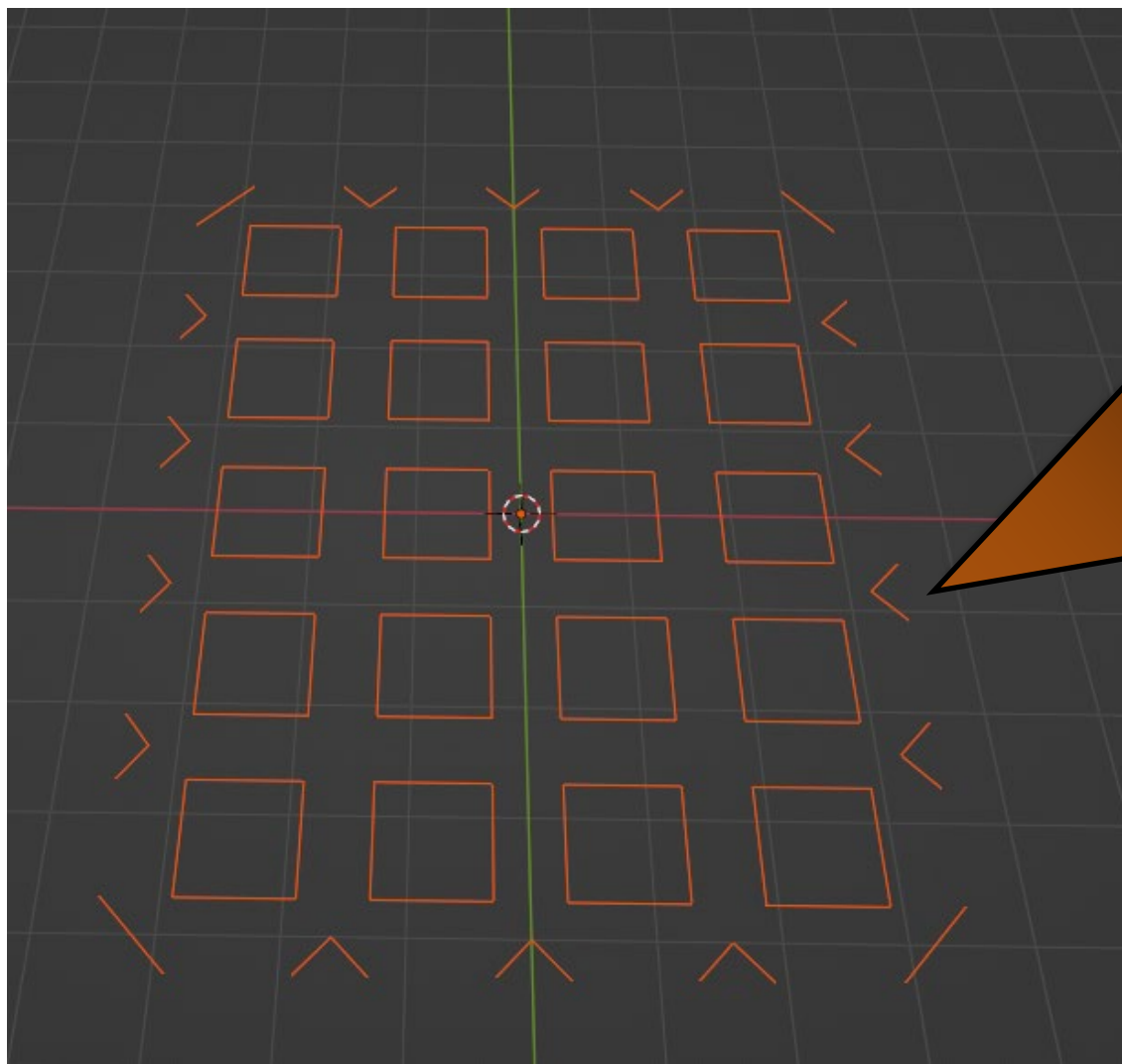
IMPORT PLIKU - FBX



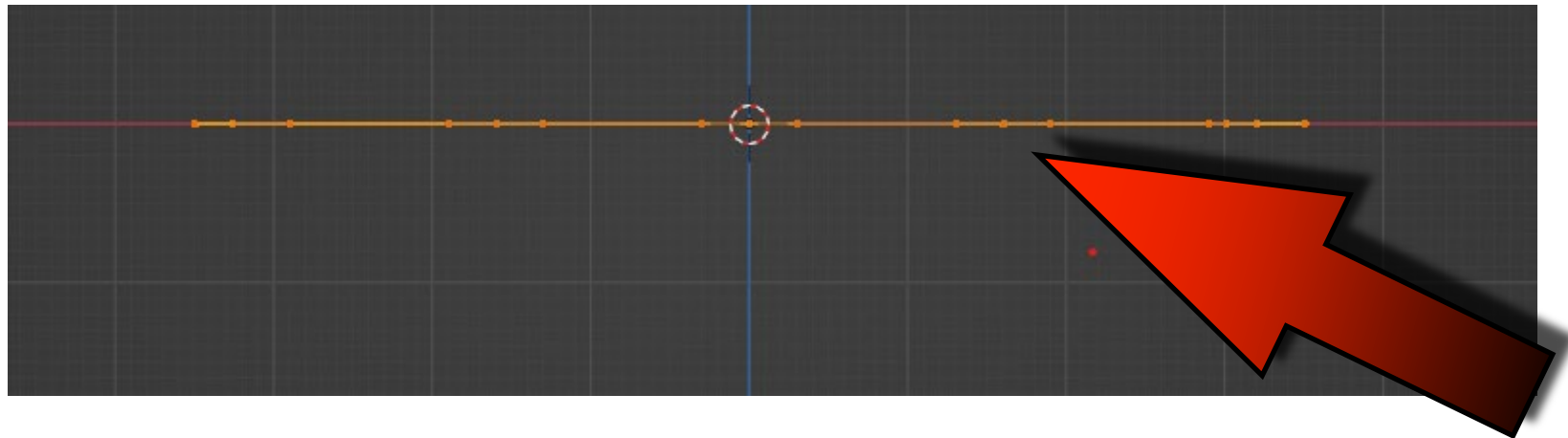
IMPORT PLIKU - GLB



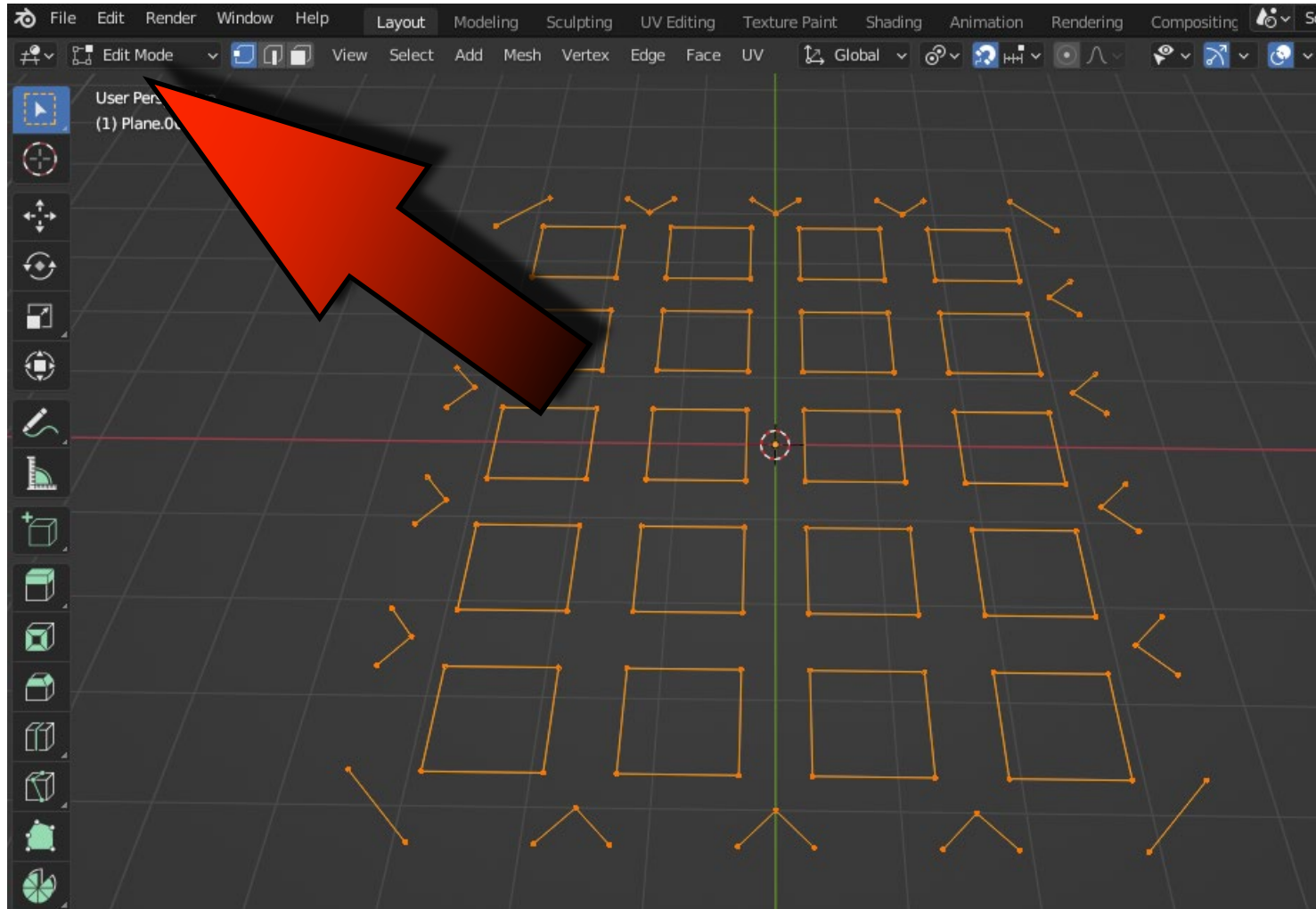
IMPORT PLIKU - OBJ



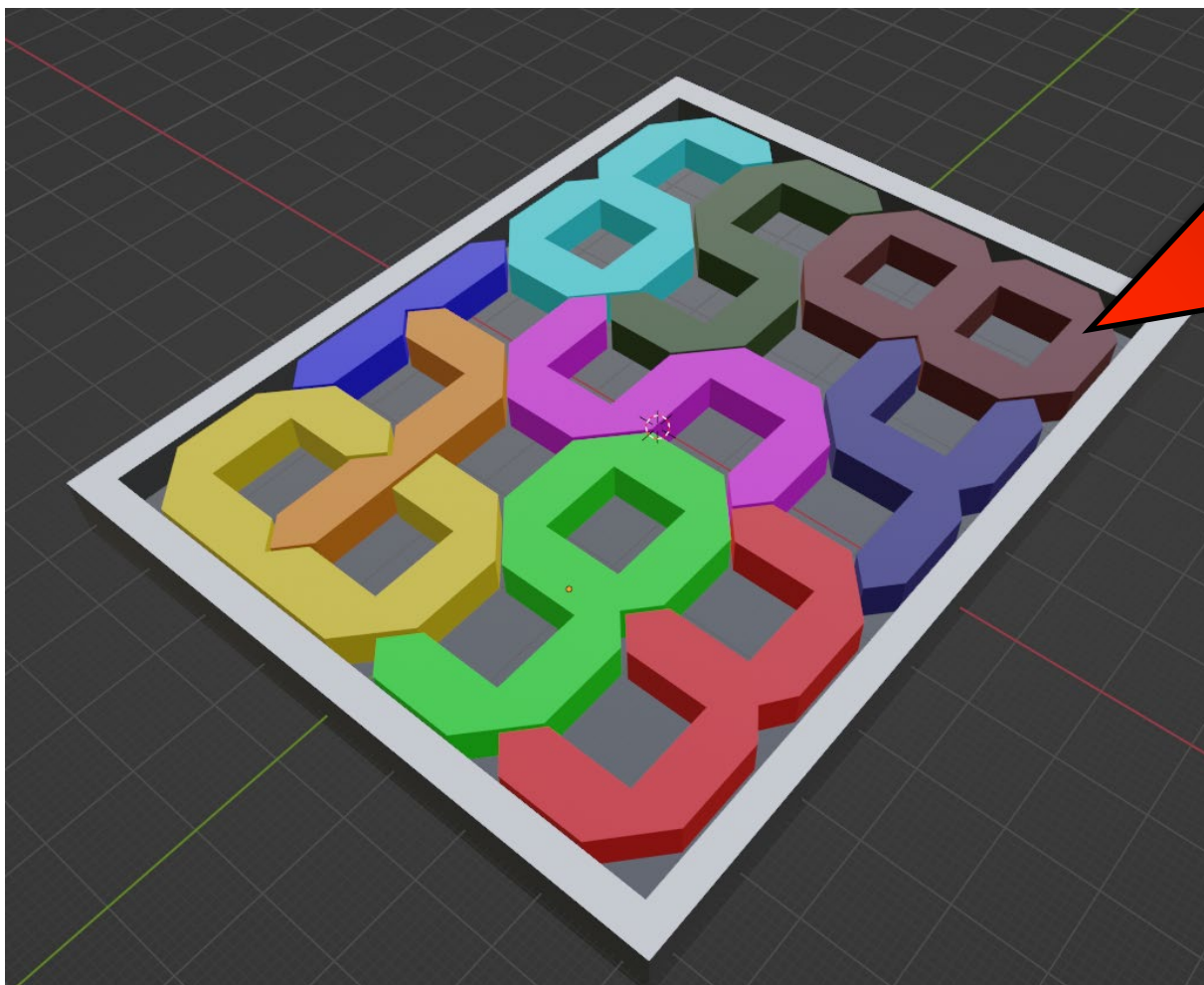
Z NIEKTÓRYCH FORMATÓW NIE UDAŁO SIĘ ZAIMPORTOWAĆ GDYŻ OBIEKT NIE BYŁ MODELEM 3D



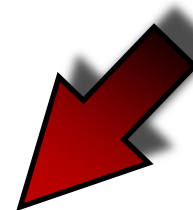
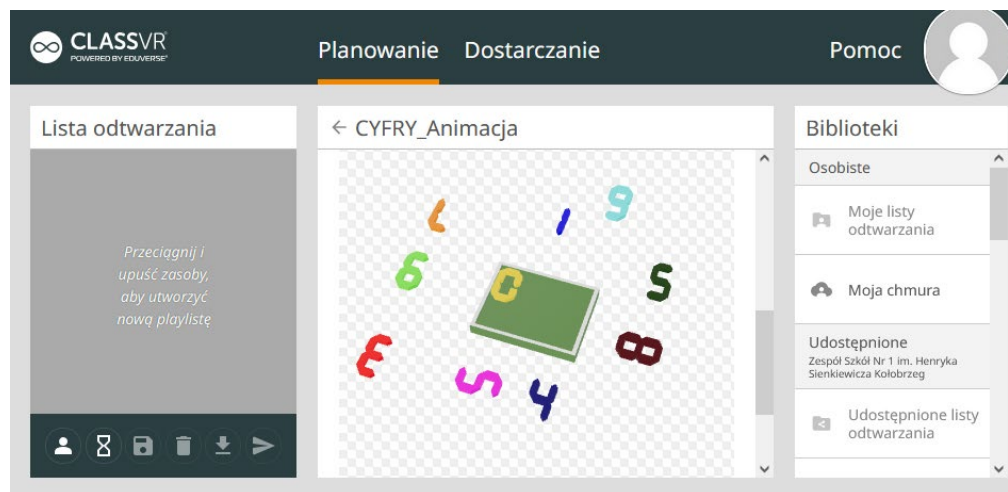
WEJDŹ DO **EDIT MODE**



SAMODZIELNIE WYKONAJ TO ĆWICZENIE

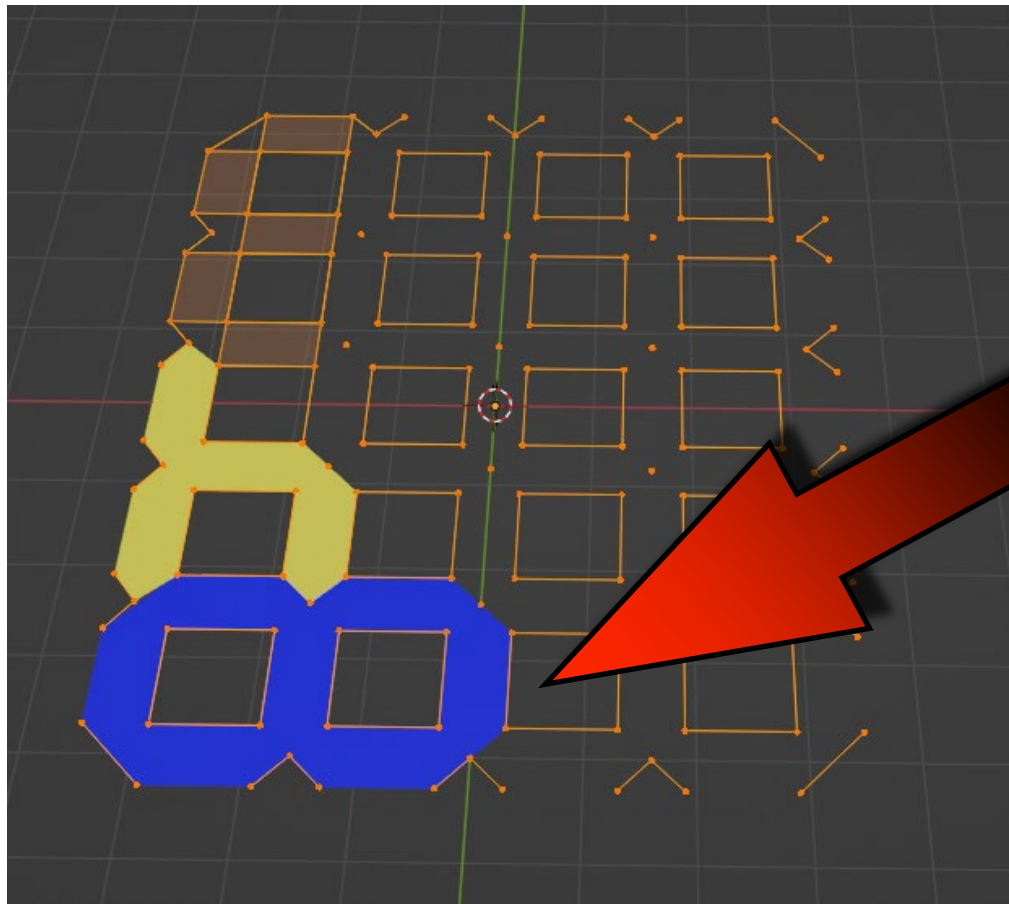


PRZYGOTOWUJ PLIK KTÓRY WYKORZYSTAMY ZARÓWNO DO ANIMACJI, OKULARÓW 3D ORAZ DRUKU 3D



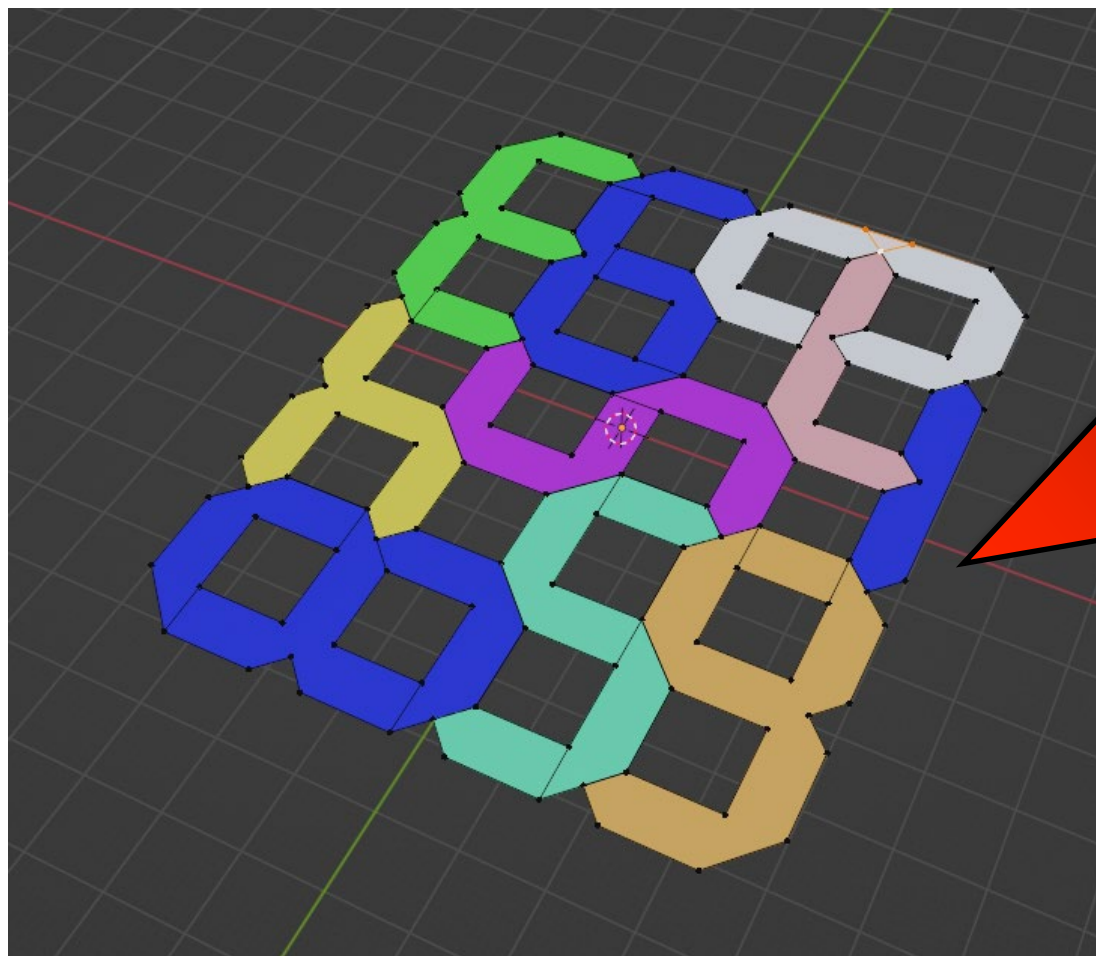
CYFRY

DO ŁĄCZENIA VERTEKSÓW UŻYJ KLAWISZA F



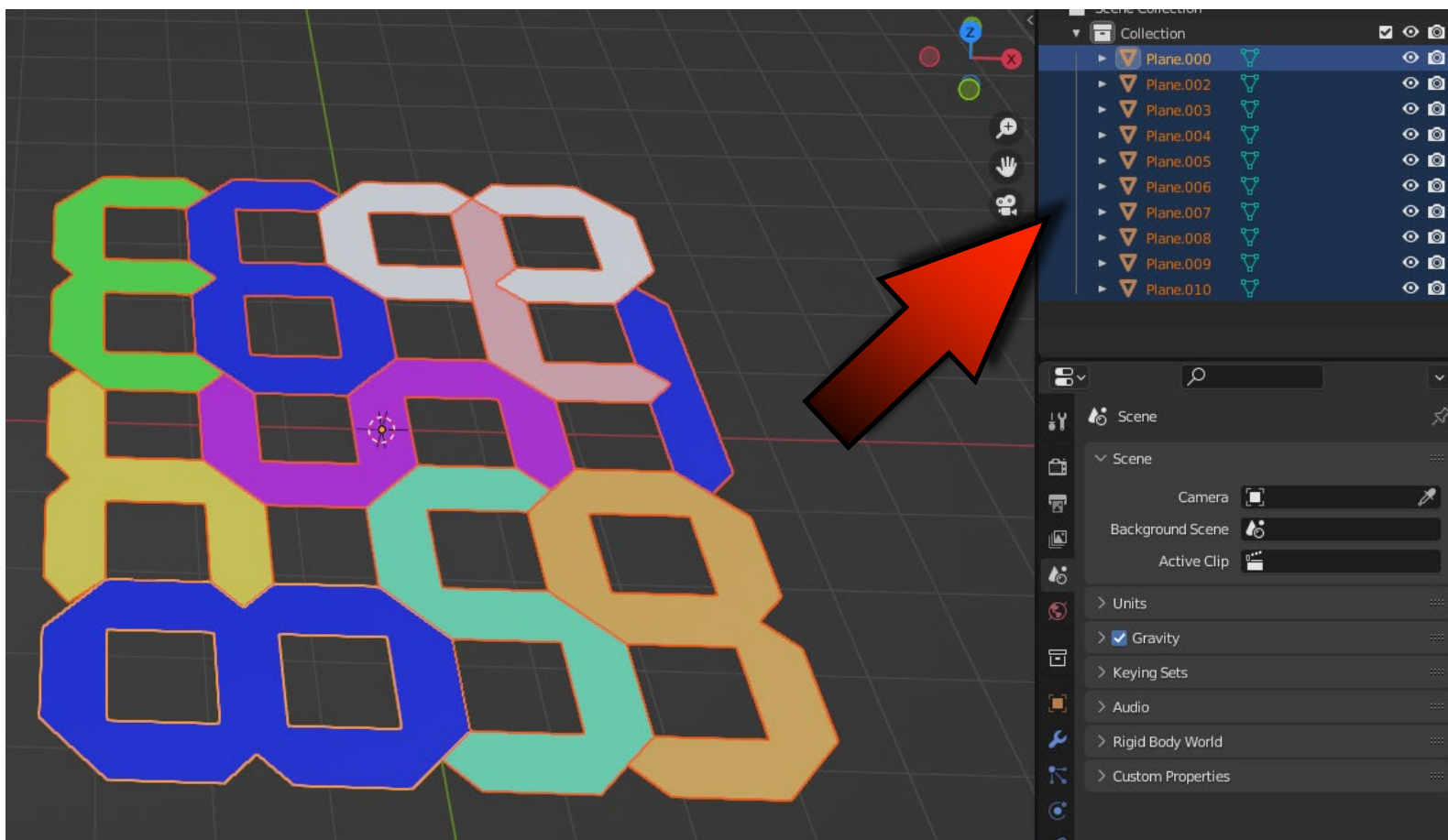
CYFRY

MOŻESZ **UŻYWAĆ KOŁORÓW** ABY MIEĆ LEPSZY WIDOK

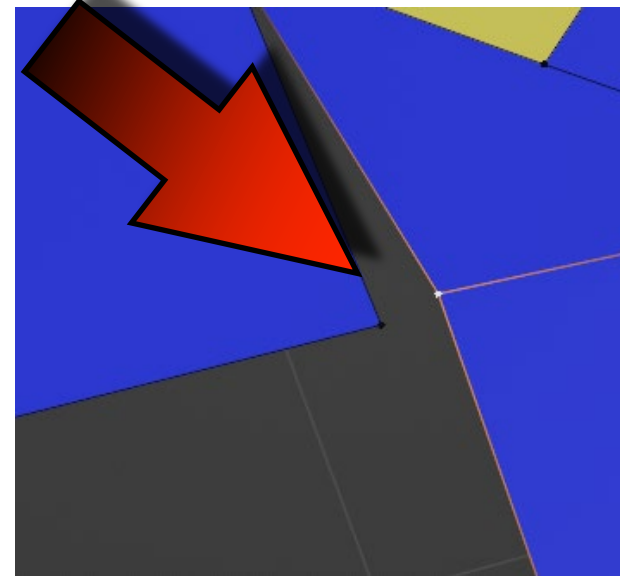
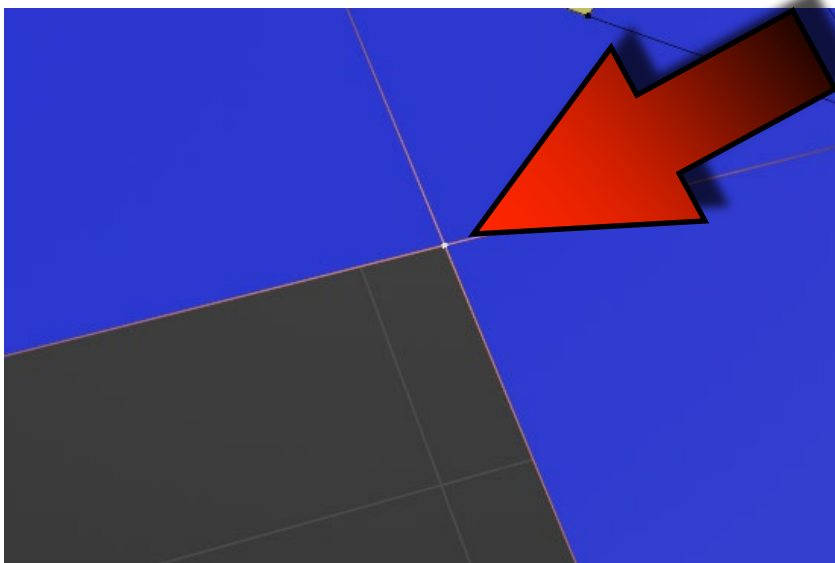


CYFRA

ROZDZIEL WSZYSTKIE MODELE



ZA POMOCĄ KLAWISZA **V** MOŻESZ ROZDZIALIĆ POŁĄCZONE VERTEX'Y

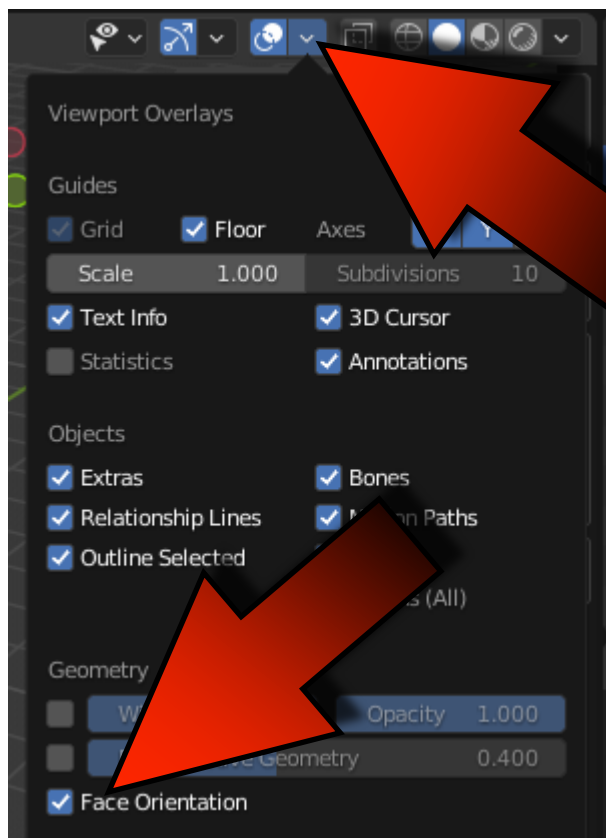


POWER OF AR AND VR

PO WYEKSTRUDOWANIU

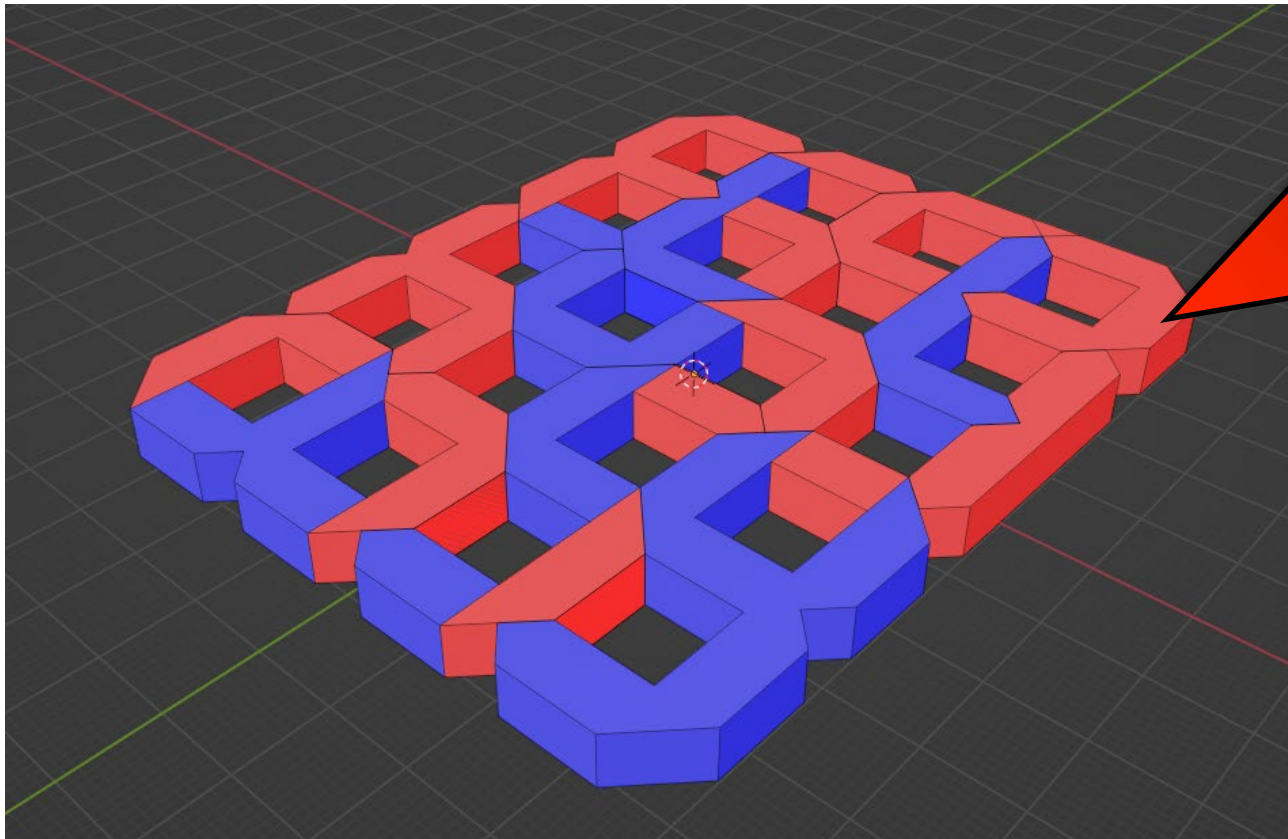
WŁĄCZ

FACE ORIENTATION



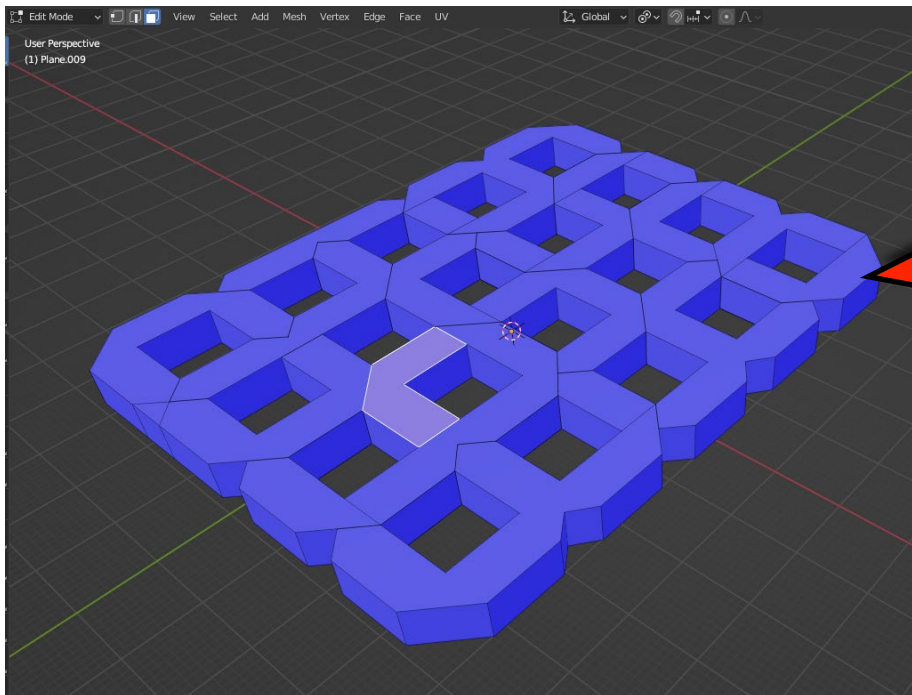
POWER OF AR AND VR

CZERWONY KOLOR OZNACZA ŻE ŚCIANY SĄ ODWRÓCONE



CYFRY

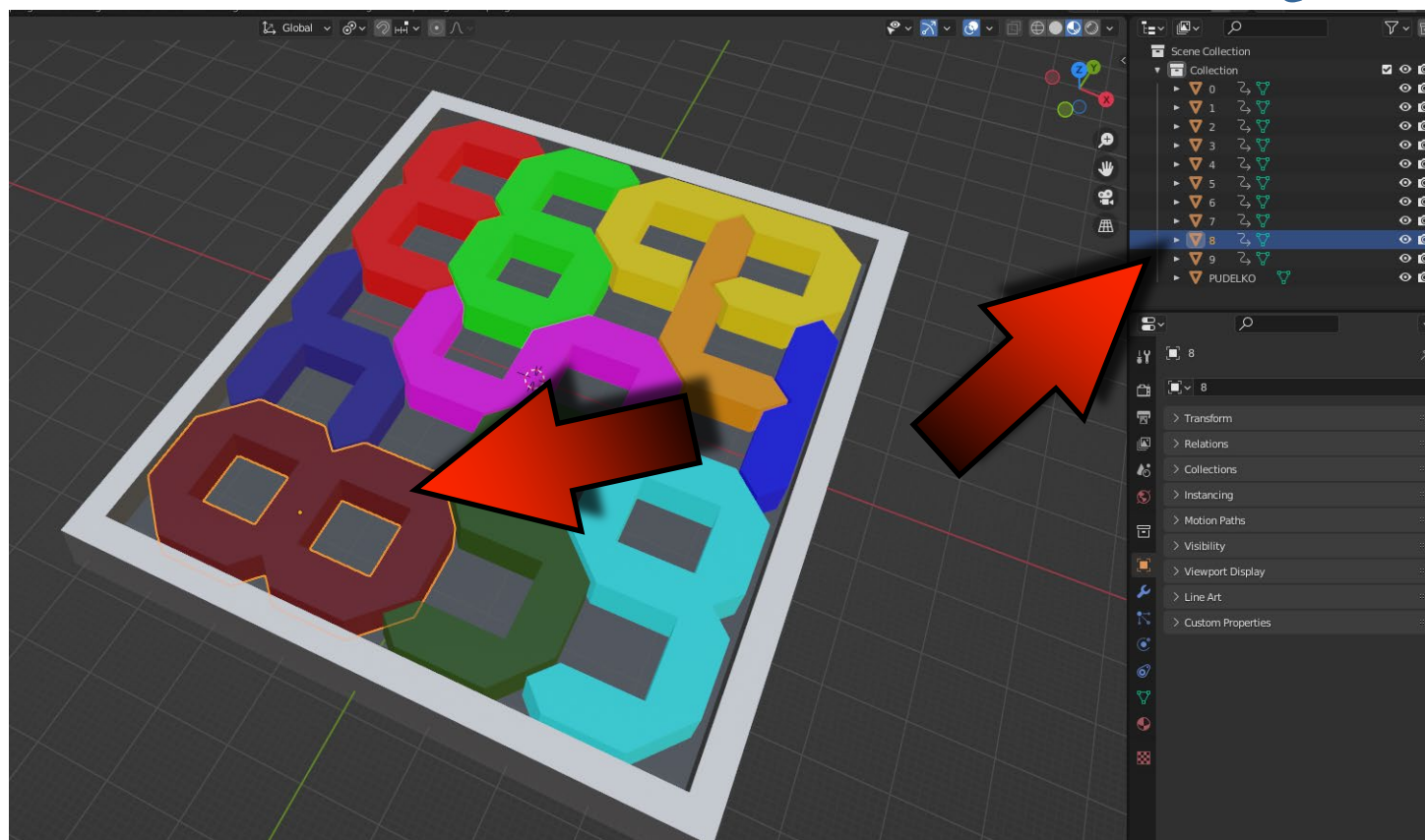
ZA POMOCĄ **SHIFT+N** LUB **SHIFT+CTRL+N** **ODWRÓĆ WSZYSTNIE ŚCIANY**



**NIEPORWANIE
ODWRÓCONE ŚCIANY
MOGĄ BYĆ
PRZYCZYNAĄ BŁĘDÓW
PODCZAS
IMPORTU PLIKÓW DO VR
I AR ORAZ DRUKU 3D**

POWER OF AR AND VR








WPROWADŹ
ODPOWIEDNIE NAZWY
ABY W PRZYSZŁOŚCI
UŁATWIĆ SOBIE PRACĘ

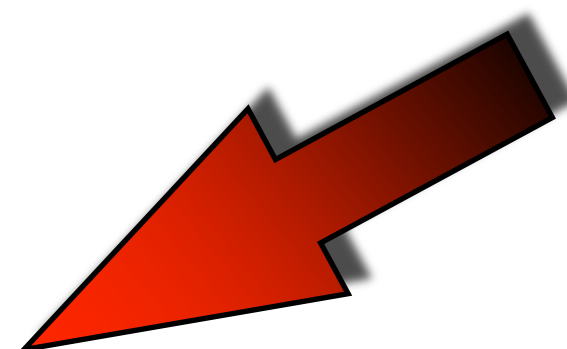


CYFRY

PODCZAS PRACY

SYSTEMATYCZNIE ZAPISUJ KOLEJNE ETAPY
BYĆ MOŻE BĘDZIESZ POTRZEBOWAĆ
POWRÓCIĆ DO WCZEŚNIEJSZEJ WERSJI

-  CYFRY_ALL_start_1.blend
-  CYFRY_ALL_start_2.blend
-  CYFRY_ALL_start_3.blend
-  CYFRY_ALL_start_4.blend
-  CYFRY_ALL_start_5.blend
-  CYFRY_ALL_start_6.blend
-  CYFRY_ALL_start_7.blend



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