

POWER OF AR AND VR

SKAN 3D Z BLENDERA DO UNITY



Co-funded by
the European Union



2024-1-PL01-KA220-VET-000243150

Co-funded by
the European Union

**W TYM SZKOLENIU POKAŻĘ JAK ZMNIJSZYĆ
ZESKANOWANY TRÓJWYMIAROWY MODEL
NIE TRACĄ NA JAKOŚCI WIZUALIZACJI.**

**PRZYGOTUJEMY PLIK ABY W MIARĘ ODDALANIA
SIĘ DO NAS BYŁ CORAZ LŹEJSZY DLA
PROCESORA.**

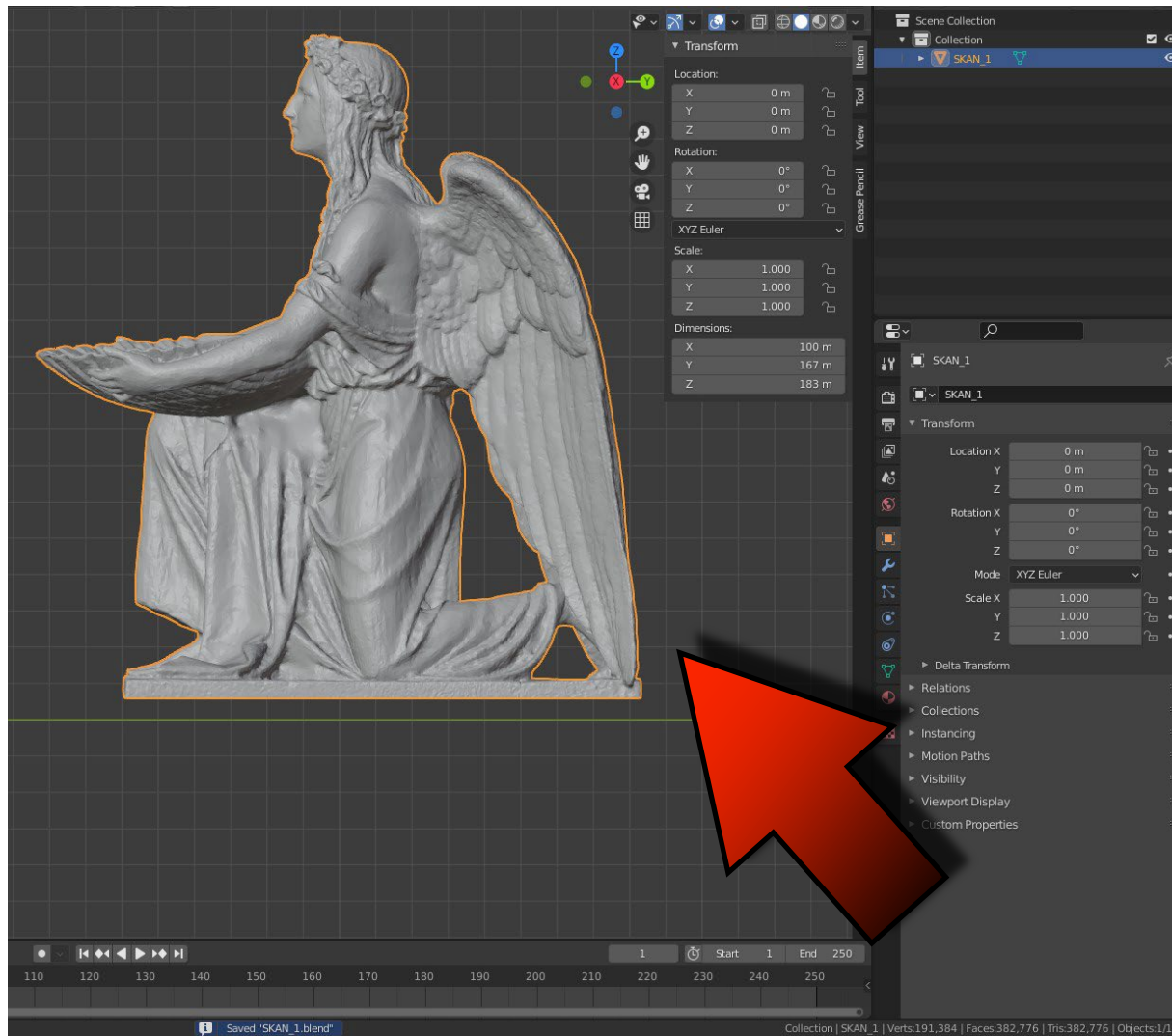
**POKAŻĘ TO NA PRZYKŁADZIE EKSPORTU
Z BLENDERA DO UNITY.**

DLA CELÓW EDUKACYJNYCH MOŻEMY POBRAĆ PLIK Z INTERNETU LUB WYKONAĆ WŁASNY SCAN 3D



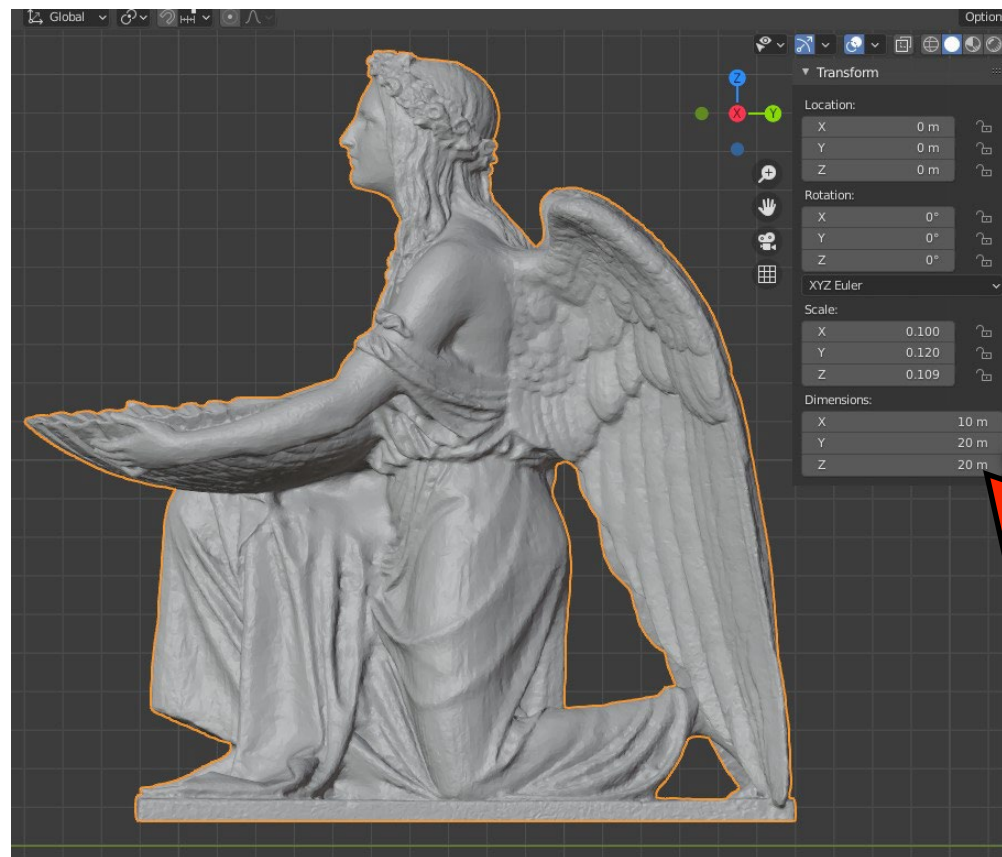
OPTYMALIZACJA – Z BLENDERA DO UNITY

UŻYJĘ ZAIMPORTOWANEGO PLIKU FORMATU STL



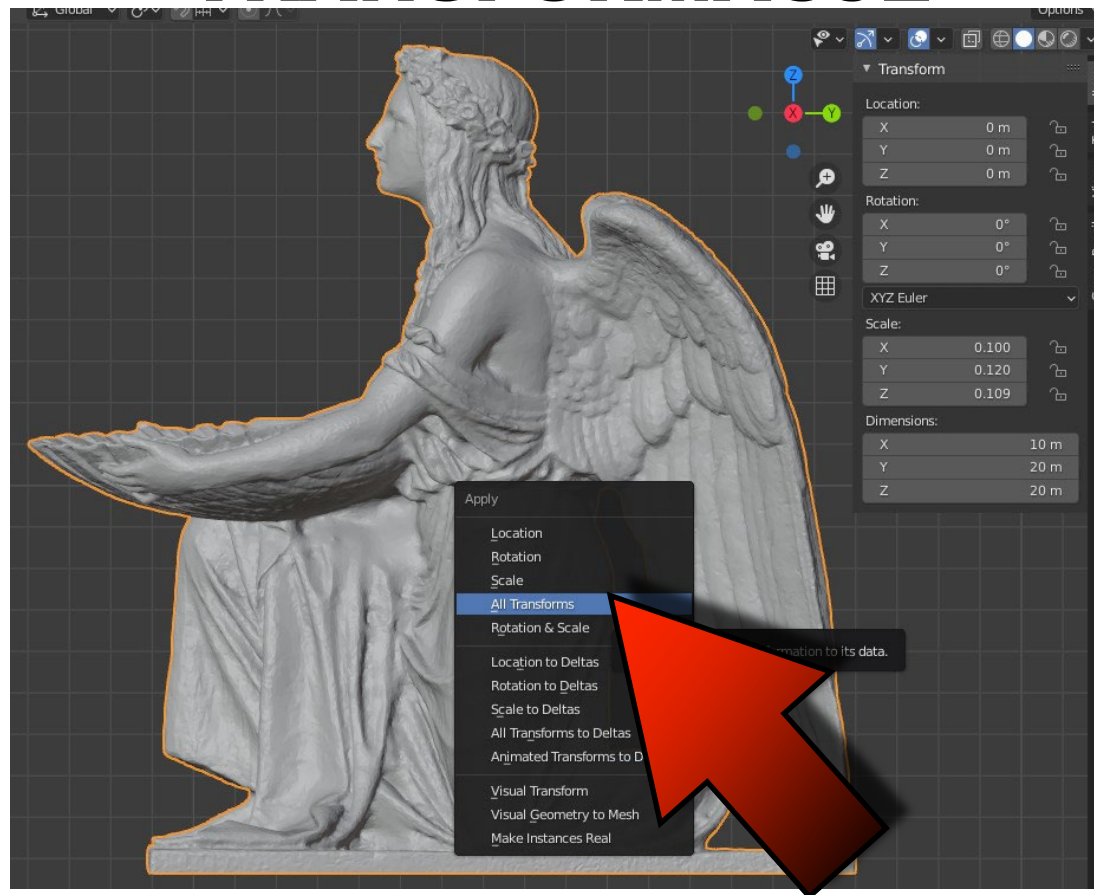
OPTYMALIZACJA – Z BLENDERA DO UNITY

**PLIK STL JEST PRZENACZONY DO DRUKU 3D
DLATEGO MUSIMY GO ZMNIEJSZYĆ ABY MOŻNA
WYKORZYSTAĆ DO
PREZENTACJI W OKULARACH 3D**

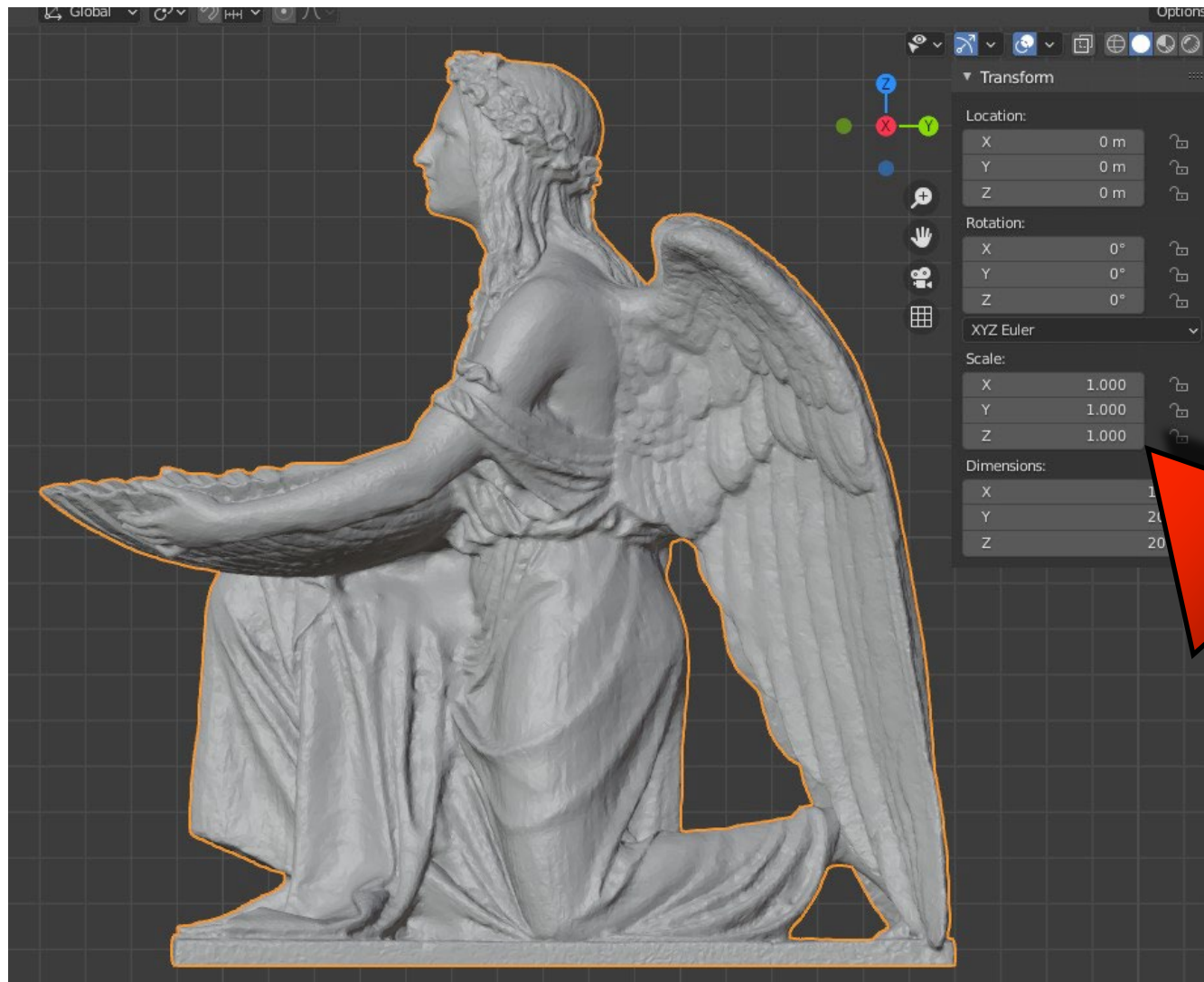


OPTYMALIZACJA – Z BLENDERA DO UNITY

NACIŚNIJ **CTRL+A** I WYBIERZ **ALL TRANSFORMATION** ABY ZRESTARTOWAĆ WSZYSTKIE TRANSFORMACJE



SKALA USTAWI SIĘ NA 1



OPTIMALIZACJA – Z BLENDERA DO UNITY

PROGRAMY **BLENDER I **UNITY** MAJĄ INACZEJ USTAWIONE OSIE **Y** I **Z** DLATEGO MUSIMY ZROBIĆ PEWIEN ZABIEG, ABY PODCZAS INPORTU DO UNITY MODEL BYŁ POPRAWNIE INTERPRETOWANY.**

BLENDER

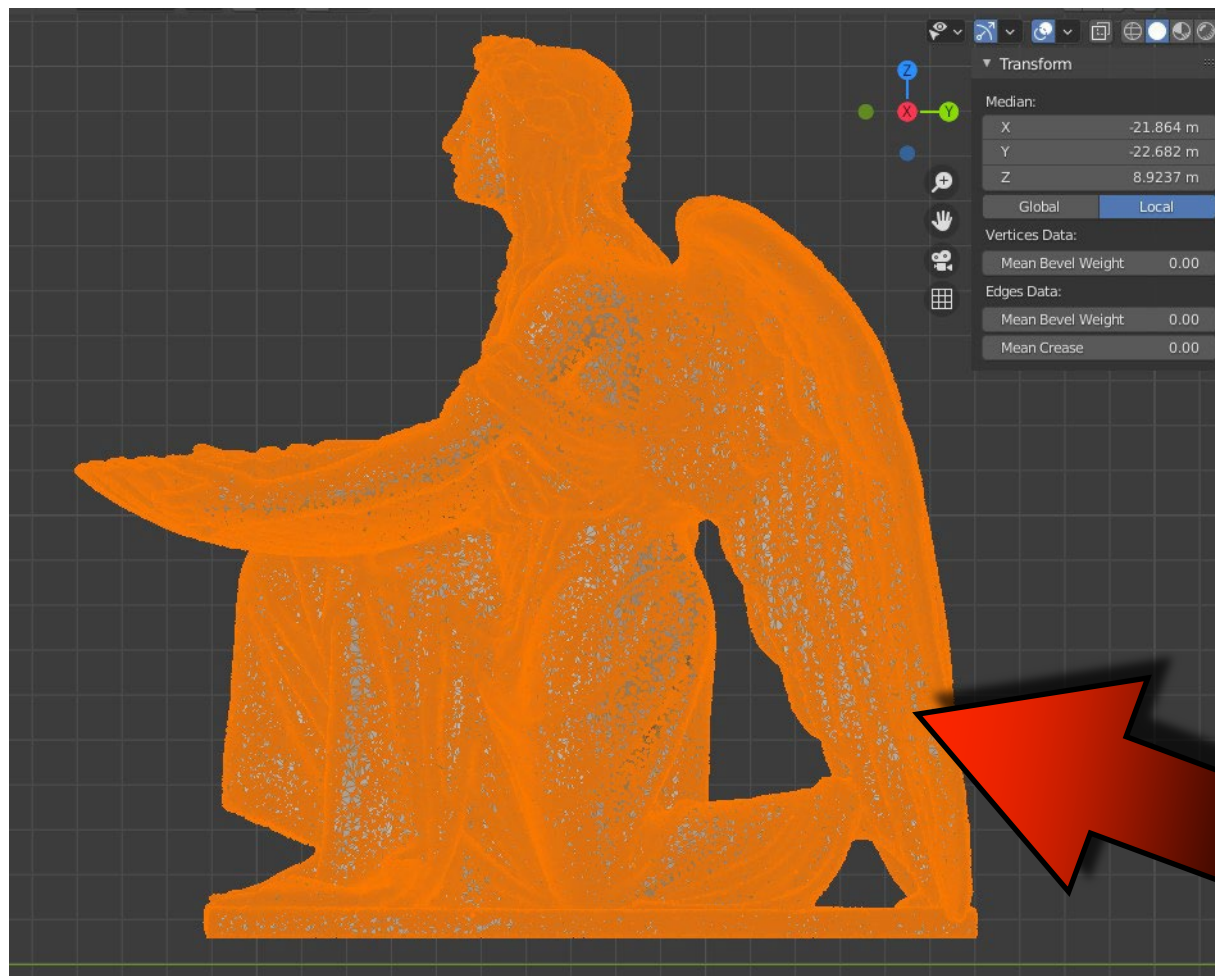


UNITY



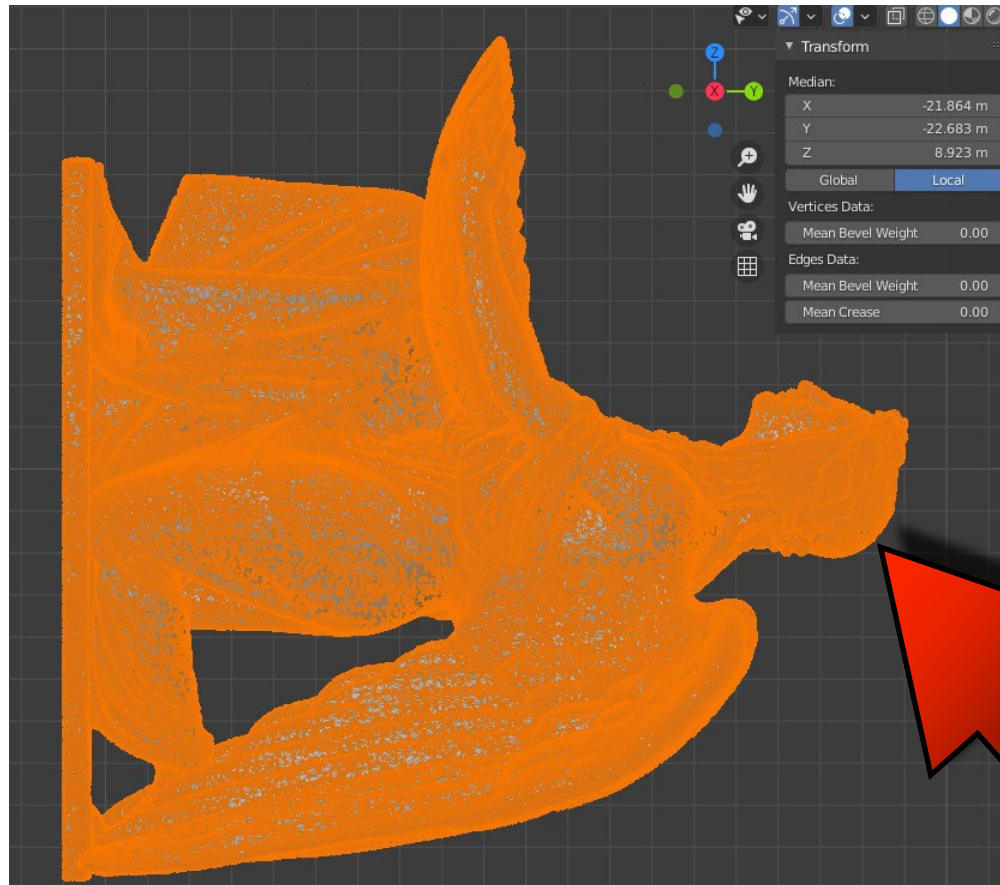
OPTYMALIZACJA – Z BLENDERA DO UNITY

KLAWISZEM **TAB** WEJDŹ DO **EDIT MODE**



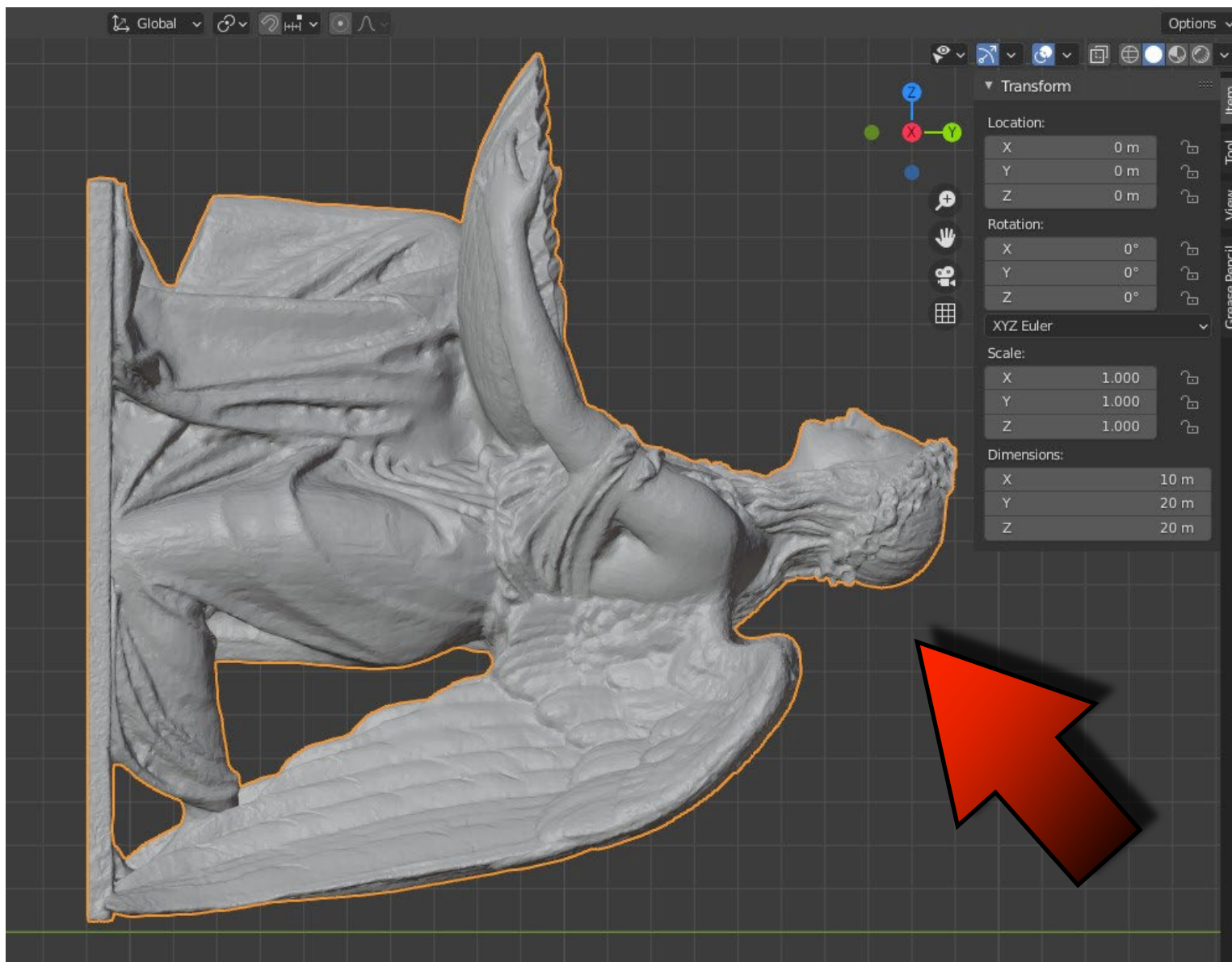
POWER OF AR AND VR

OBRÓĆ WOKÓŁ OSI X O 90 STOPNI



OPTYMALIZACJA – Z BLENDERA DO UNITY

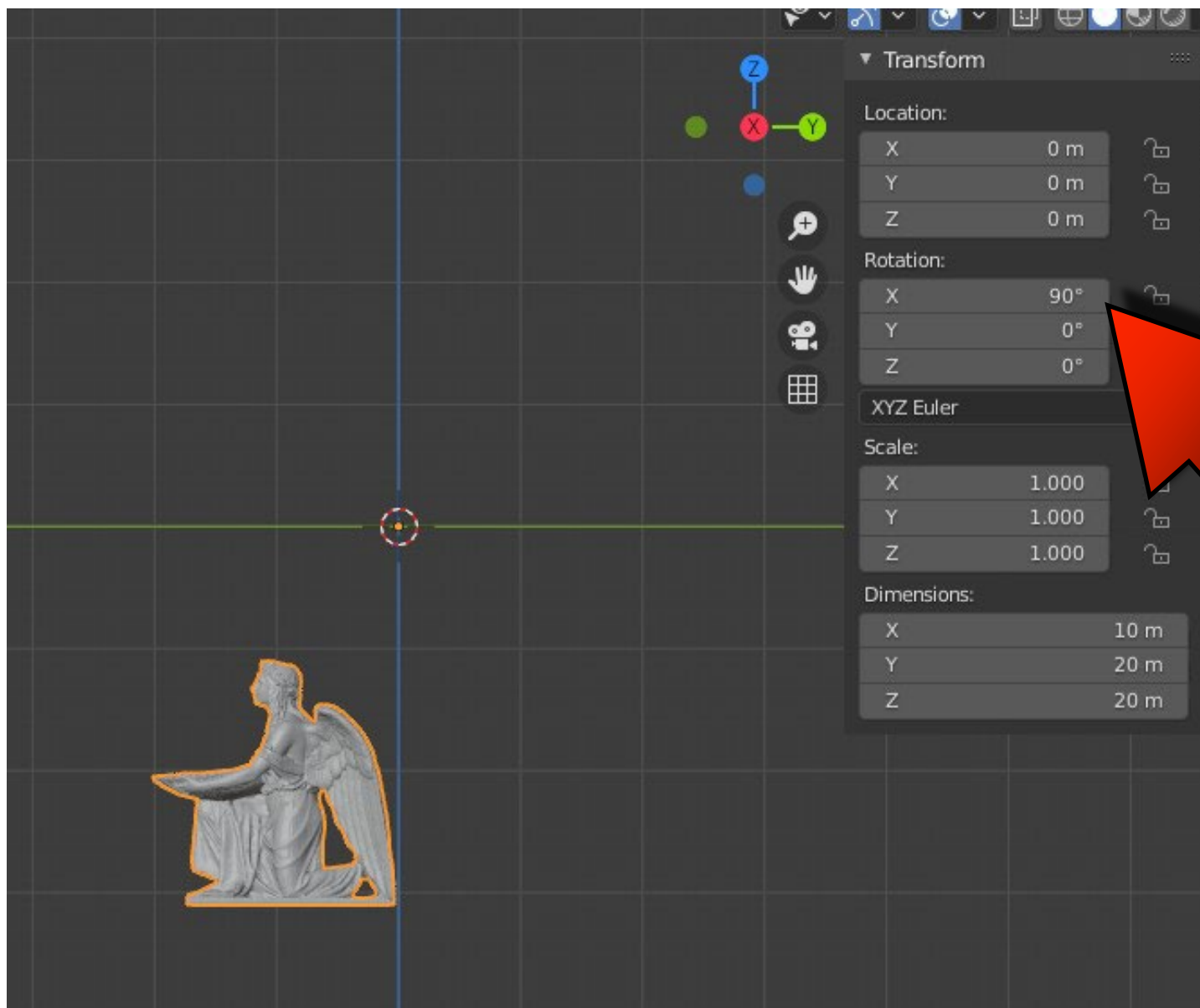
KLAWISZEM **TAB** WYJDŹ Z **EDIT MODE**



OPTYMALIZACJA – Z BLENDERA DO UNITY

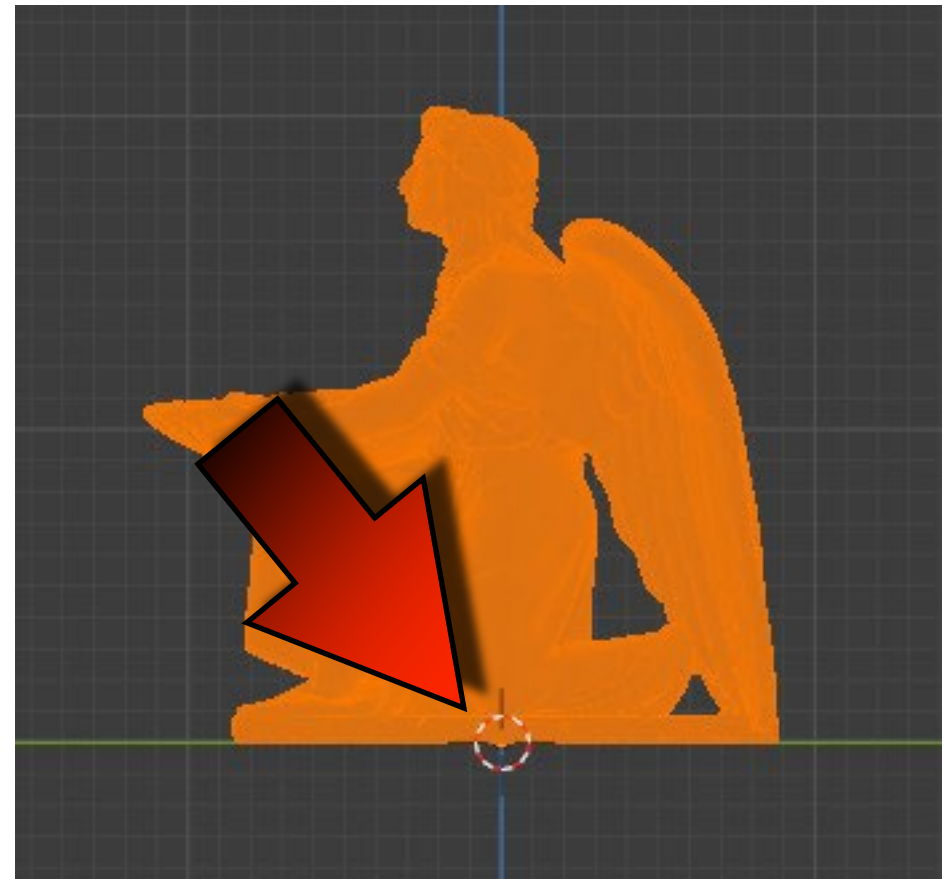
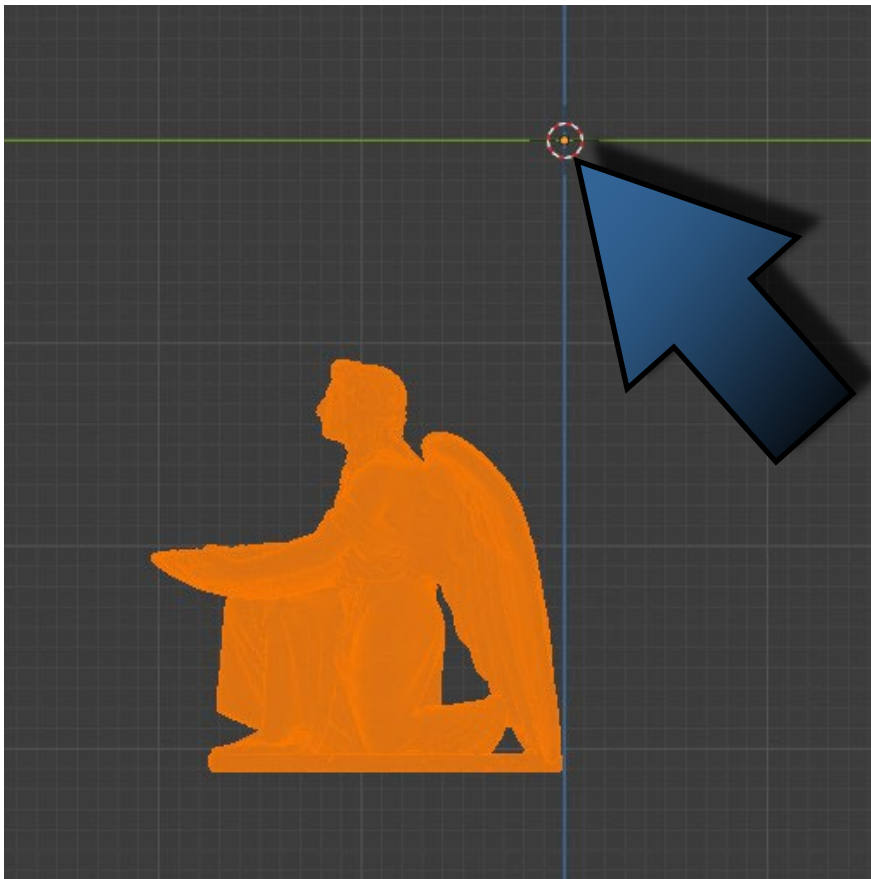
POWER OF AR AND VR

OBRÓĆ WOKÓŁ OSI **X** O **-90 STOPNI**



OPTYMALIZACJA – Z BLENDERA DO UNITY

W EDIT MODE UMIEŚĆ ORIGIN NA DOLE SKANU

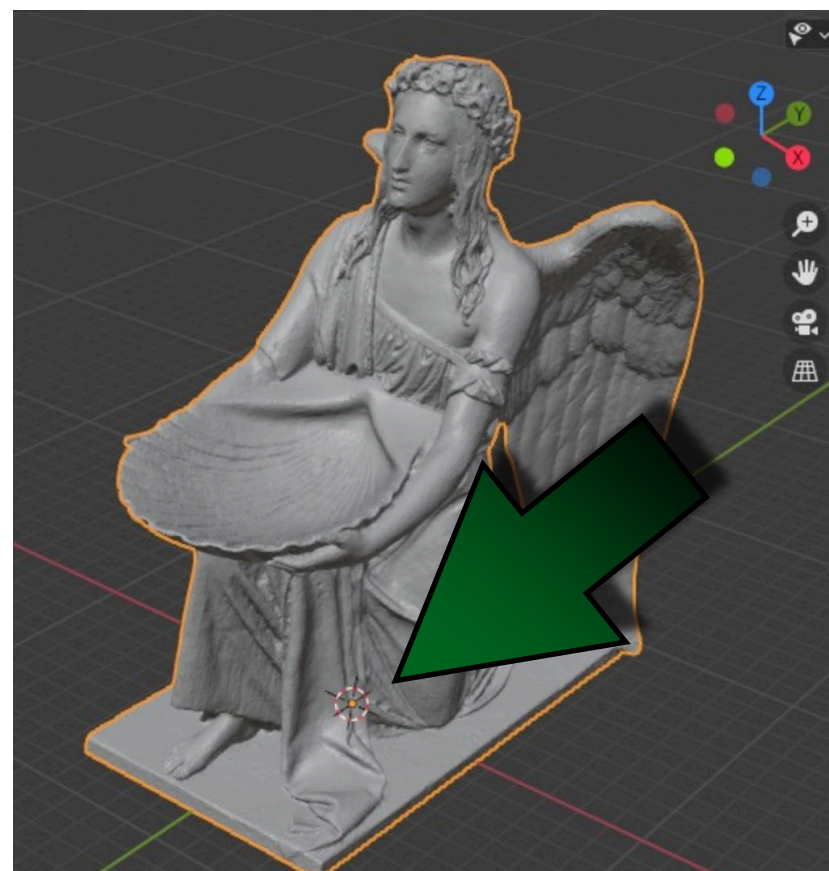


OPTYMALIZACJA – Z BLENDERA DO UNITY

SPRAWDŹ ORIGIN W INNYCH OSIACH

ŹLE

DOBRCZE

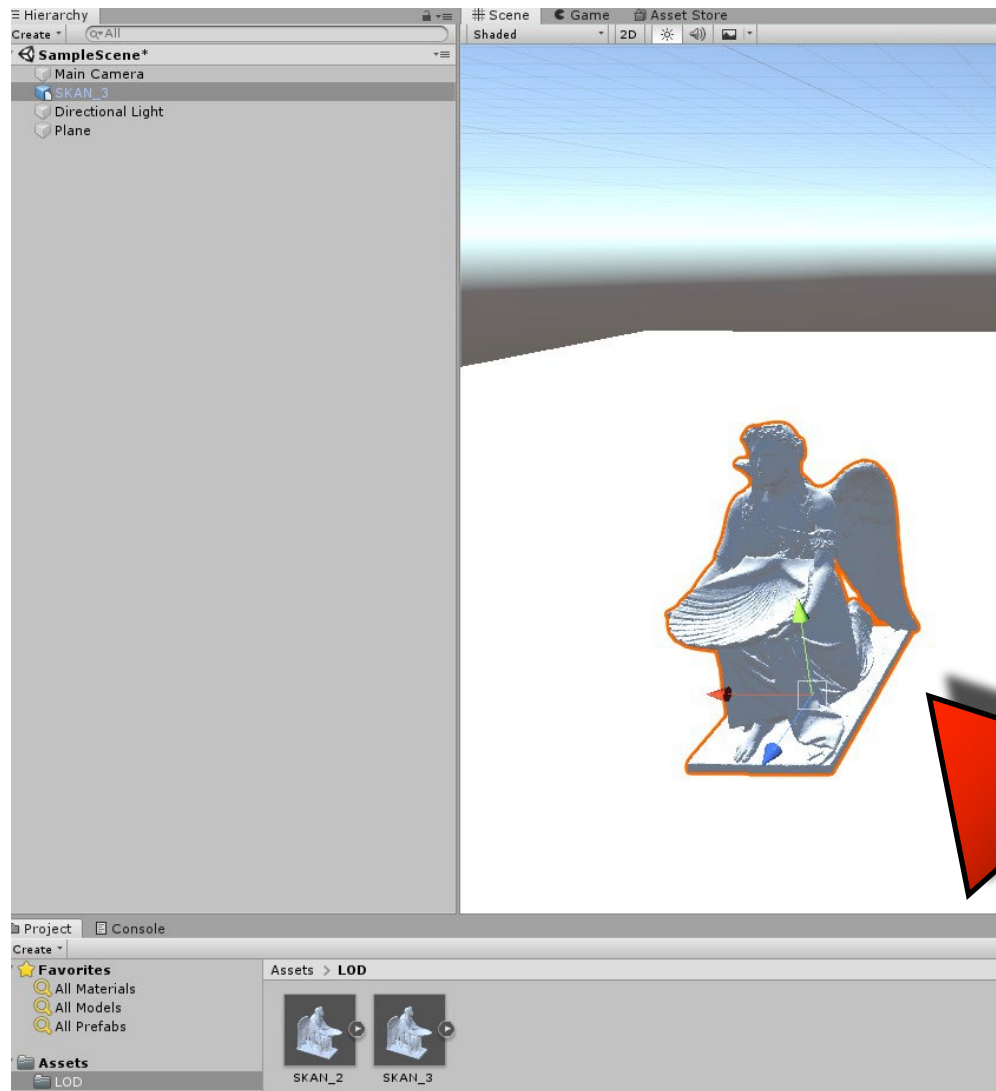


OPTYMALIZACJA – Z BLENDERA DO UNITY

POWER OF AR AND VR

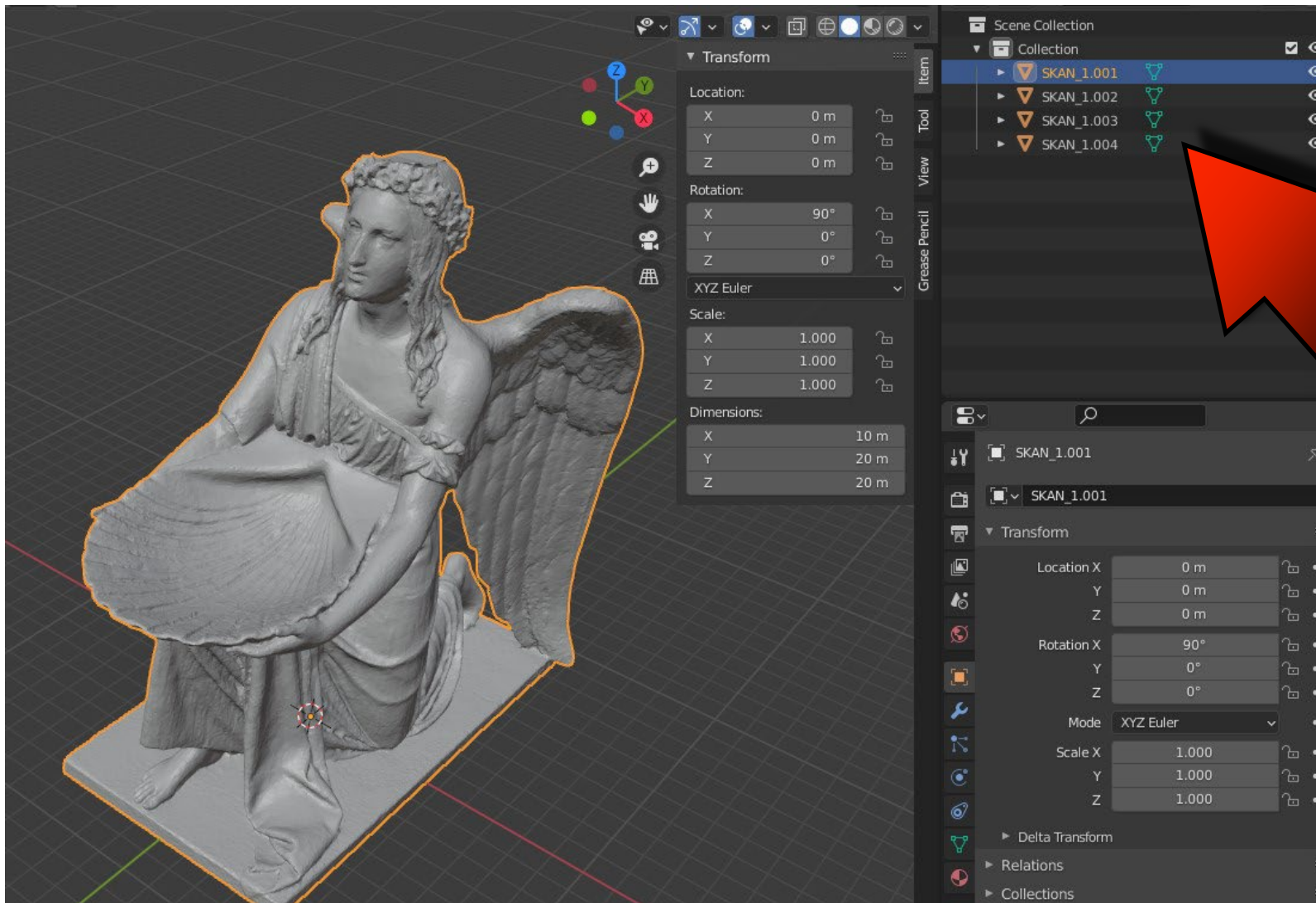
PO IMPORCIE DO UNITY

MODEL JEST POPRAWNIE USTAWIONY



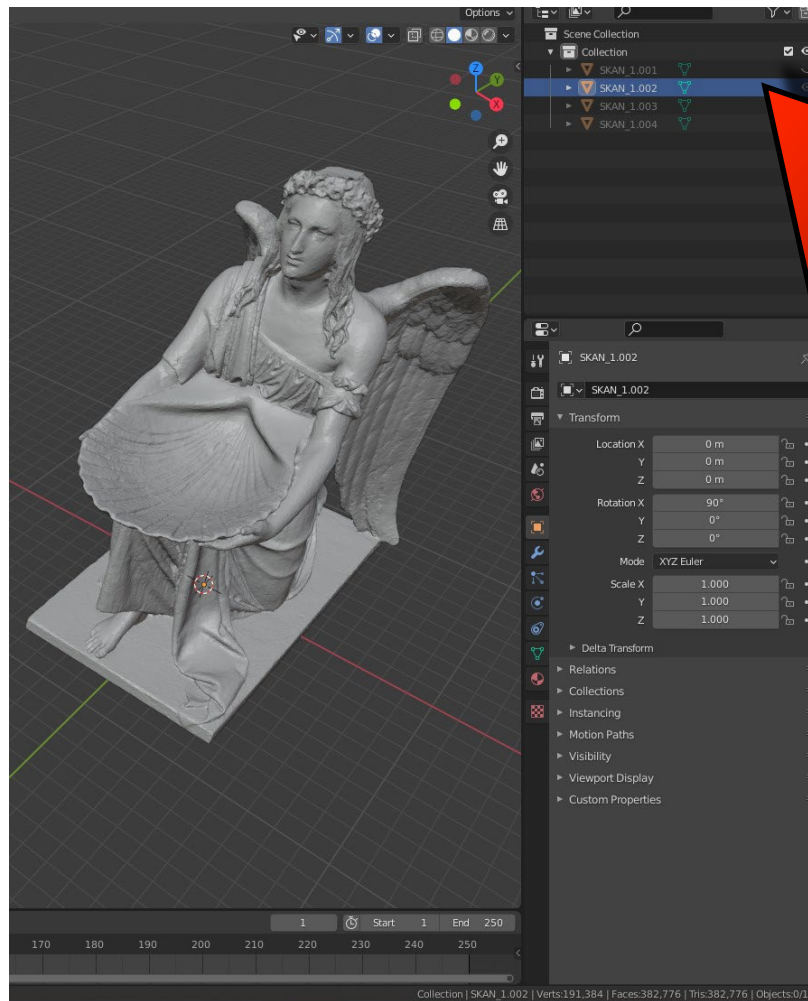
OPTYMALIZACJA – Z BLENDERA DO UNITY

SKOPIUJ MODEL 3 RAZY



OPTYMALIZACJA – Z BLENDERA DO UNITY

WŁĄCZ I ZAZNACZ WIDOCZNOŚĆ DRUGIEGO MODELU

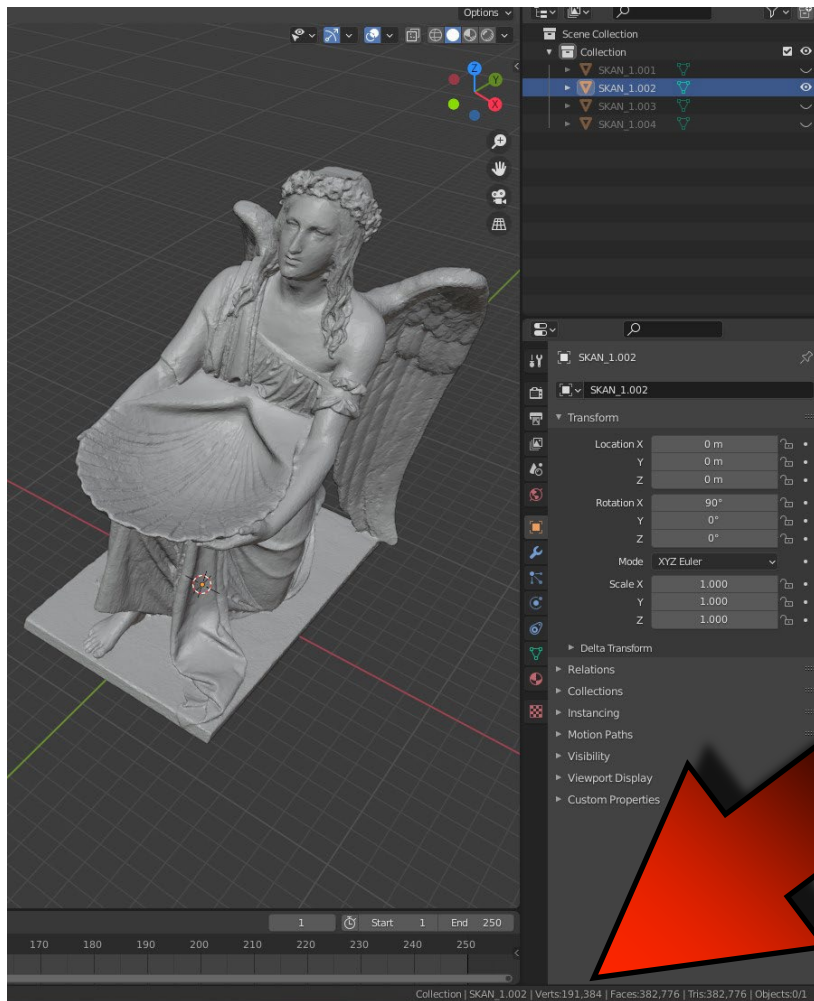


OPTIMALIZACJA – Z BLENDERA DO UNITY

POWER OF AR AND VR

ZOBACZ ILE MODEL MA ŚCIAN

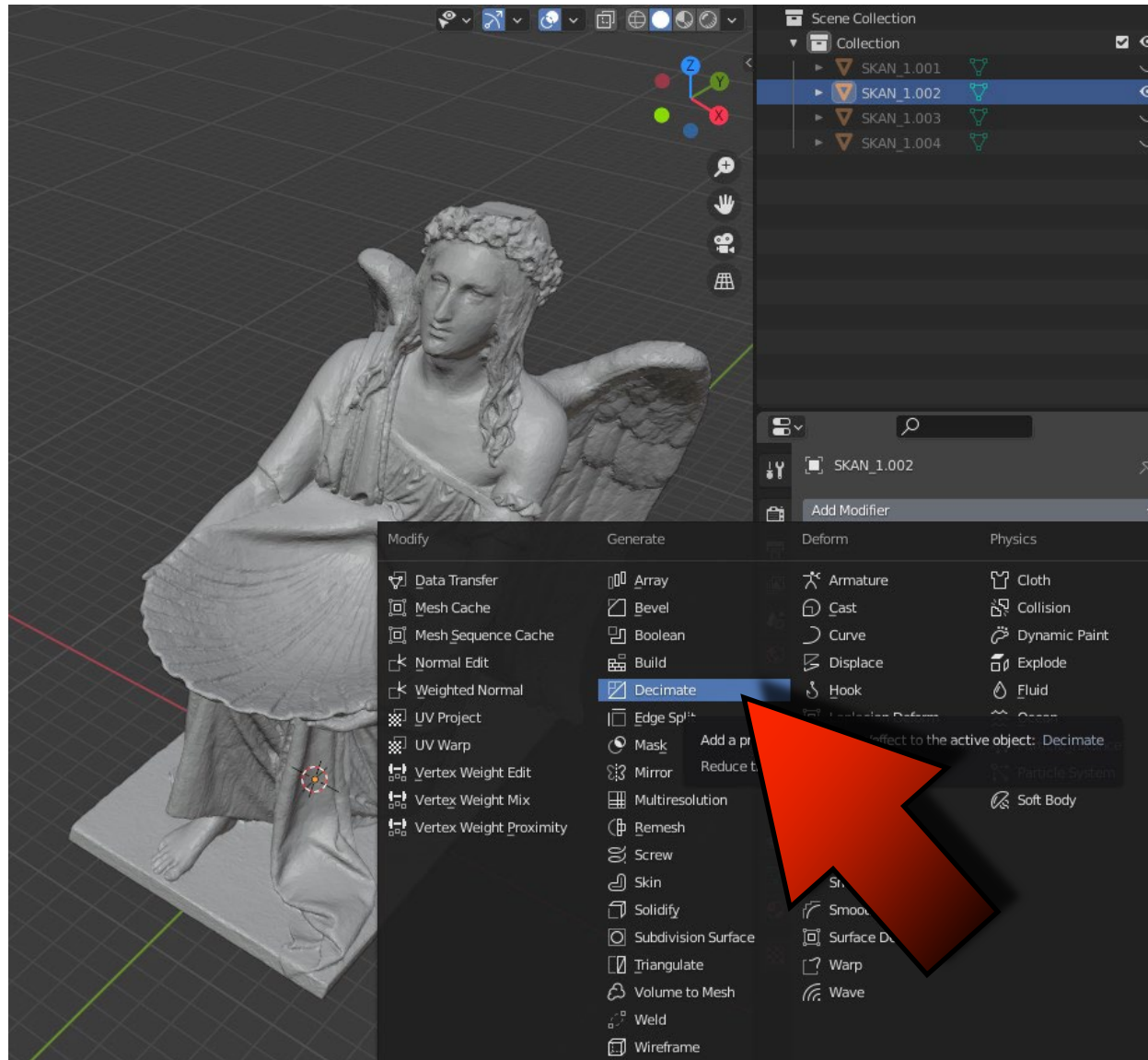
FACES: 382776



TAKI MODEL NIE NADAJE SIĘ DO GRY

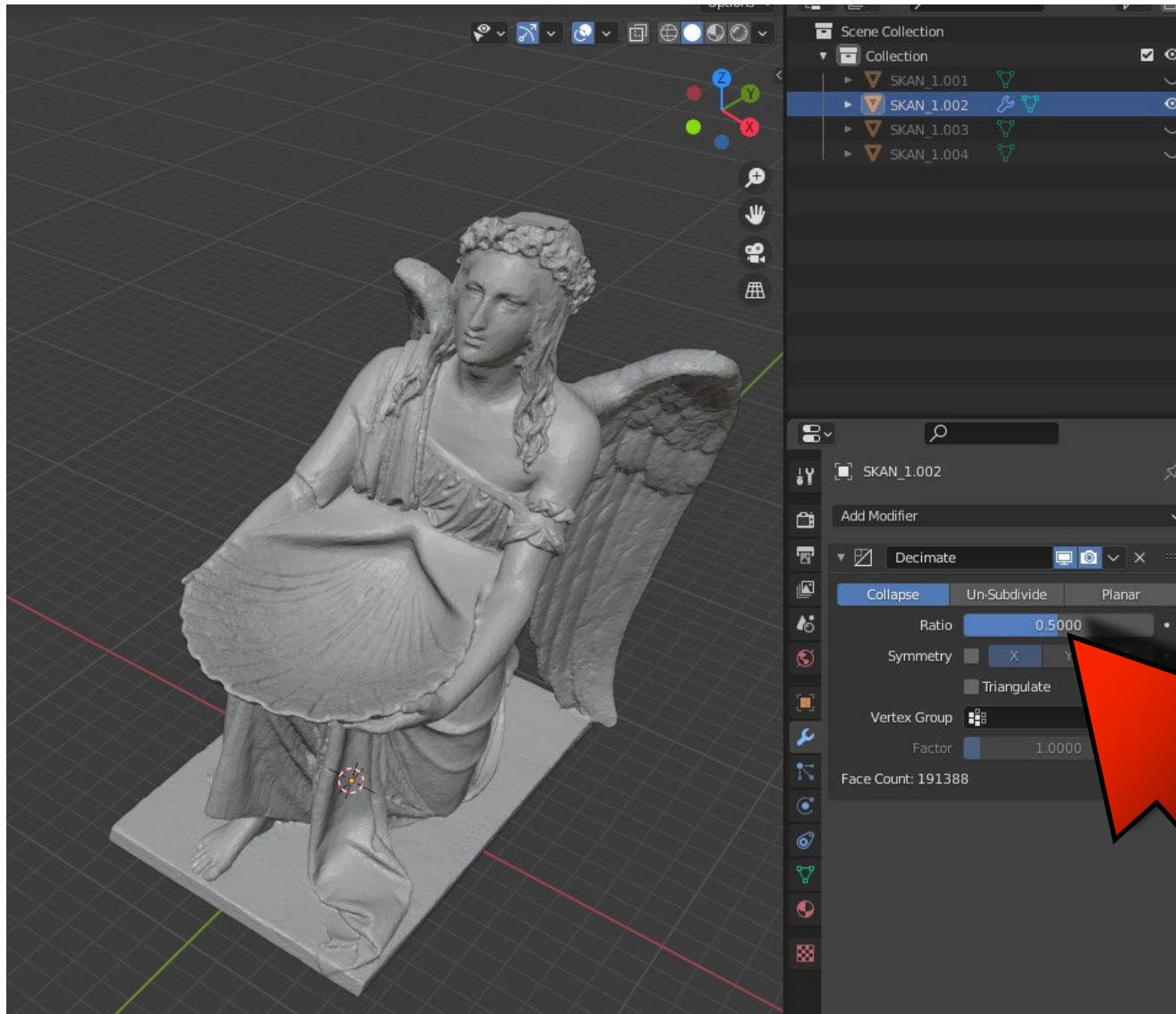
OPTYMALIZACJA – Z BLENDERA DO UNITY

DODAJ MODYFIKATOR **DECIMATE**



OPTYMALIZACJA – Z BLENDERA DO UNITY

USTAW **RATIO** NA 0.5

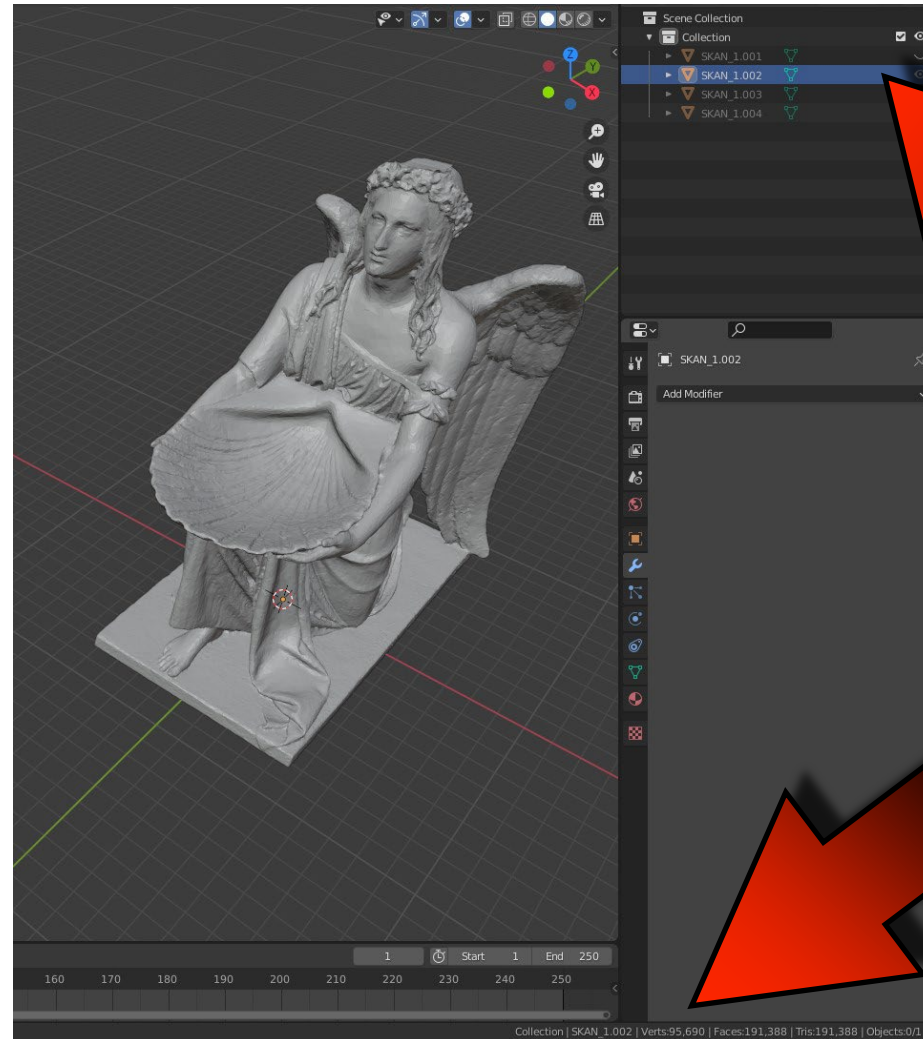


OPTYMALIZACJA – Z BLENDERA DO UNITY

POWER OF AR AND VR

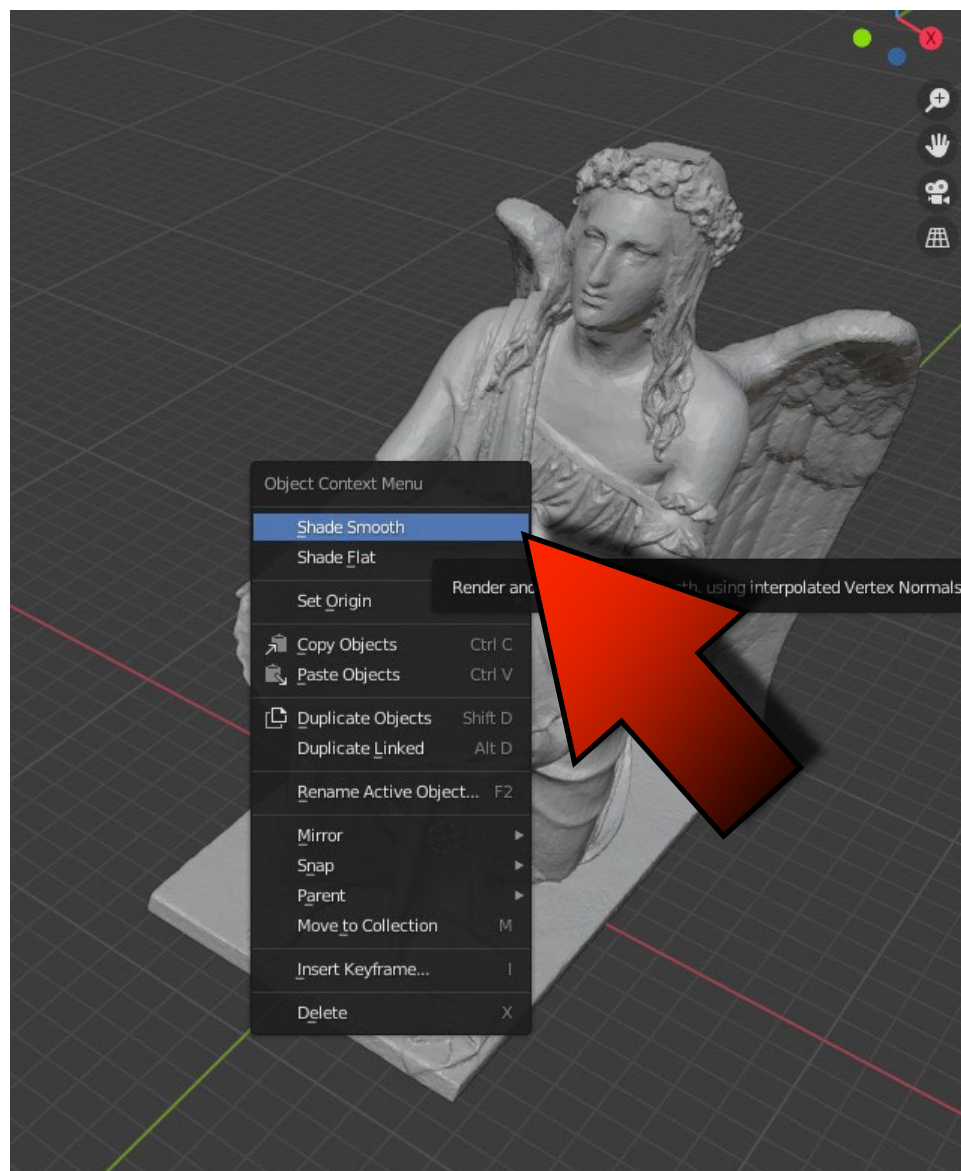
ZOBACZ ILE MODEL MA TERAZ ŚCIAN

FACES: 191388



OPTYMALIZACJA – Z BLENDERA DO UNITY

MOŻESZ WYGŁADZIĆ MODEL

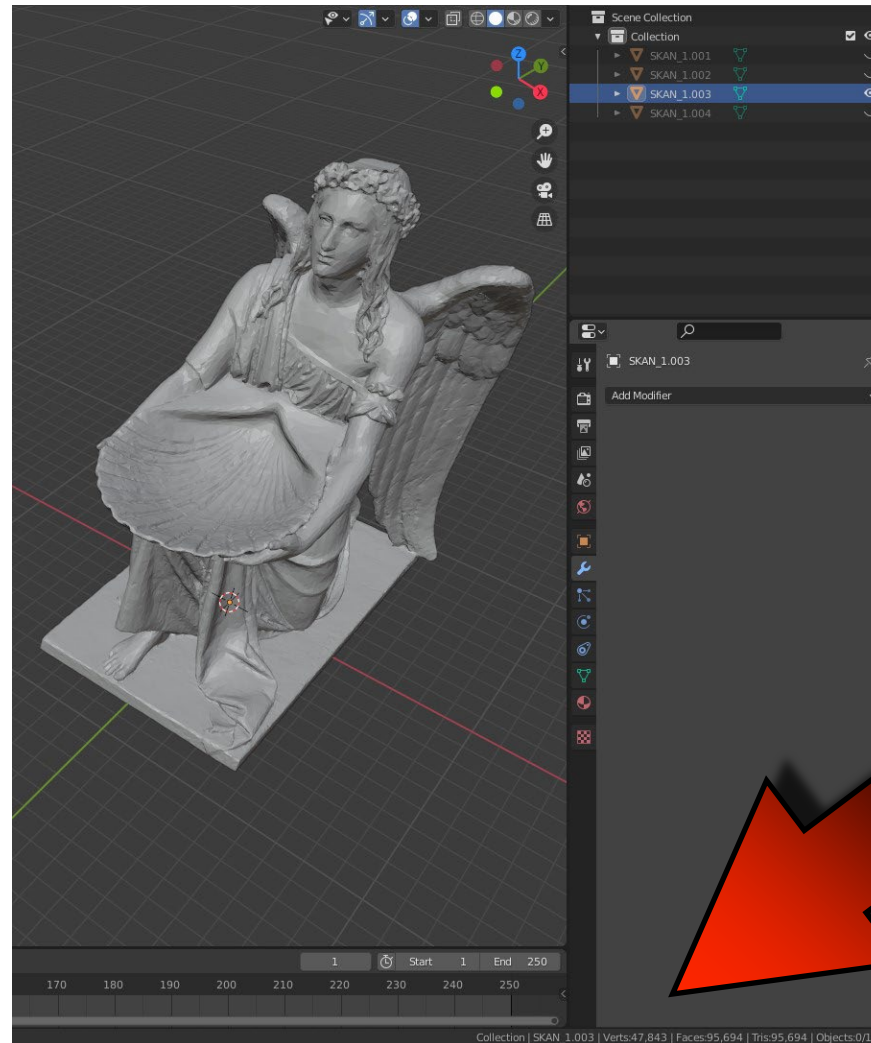


OPTYMALIZACJA – Z BLENDERA DO UNITY

POWER OF AR AND VR

TRZECI MODEL

FACES: 95694

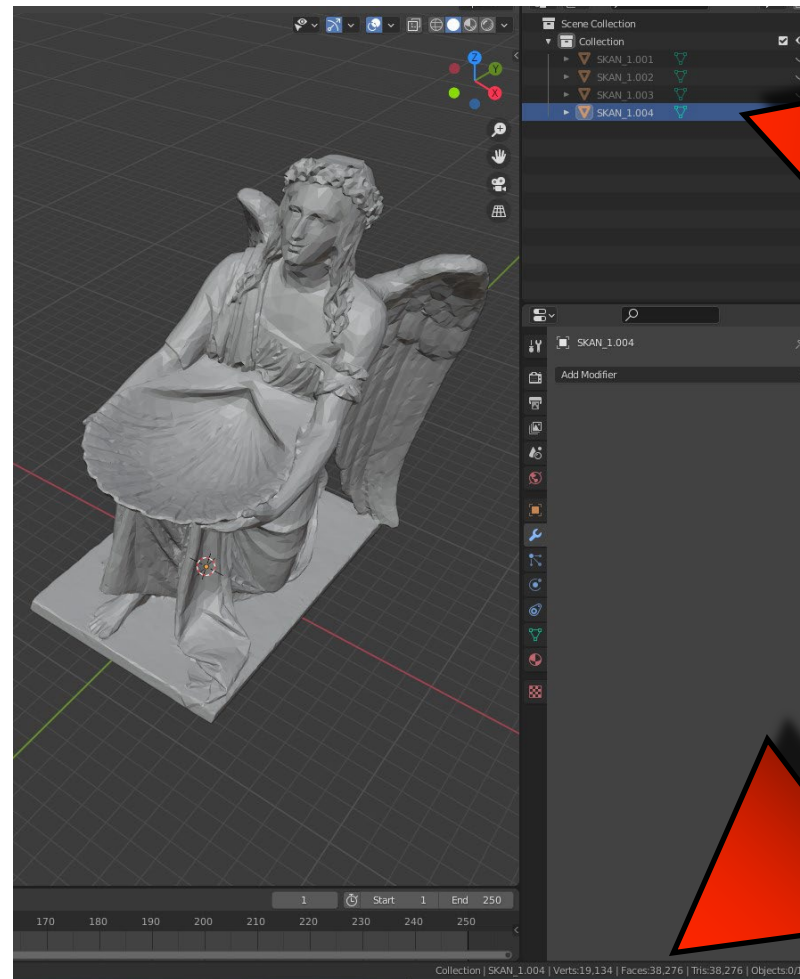


OPTYMALIZACJA – Z BLENDERA DO UNITY

POWER OF AR AND VR

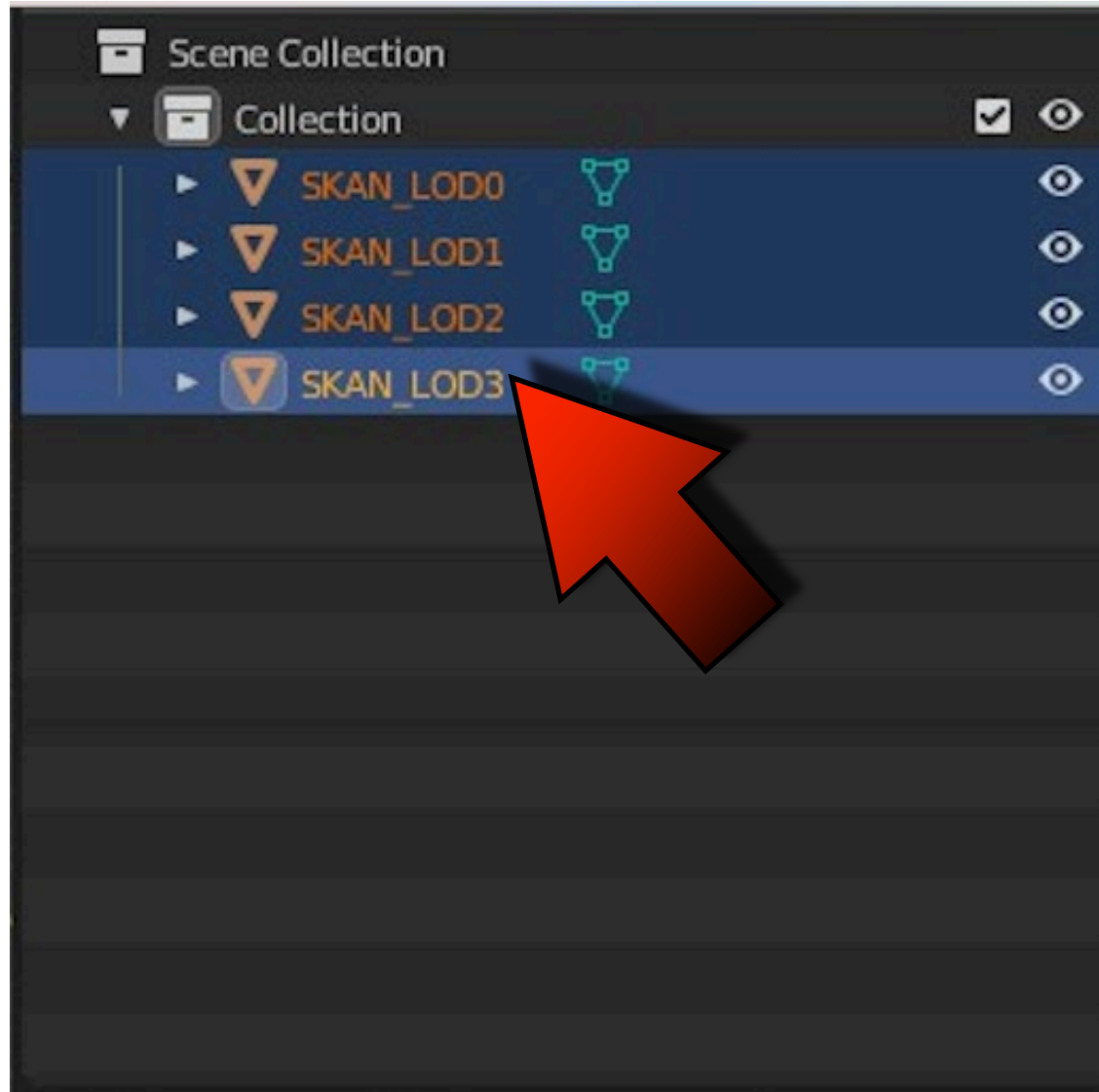
CZWARTY MODEL

FACES: 38276



OPTYMALIZACJA – Z BLENDERA DO UNITY

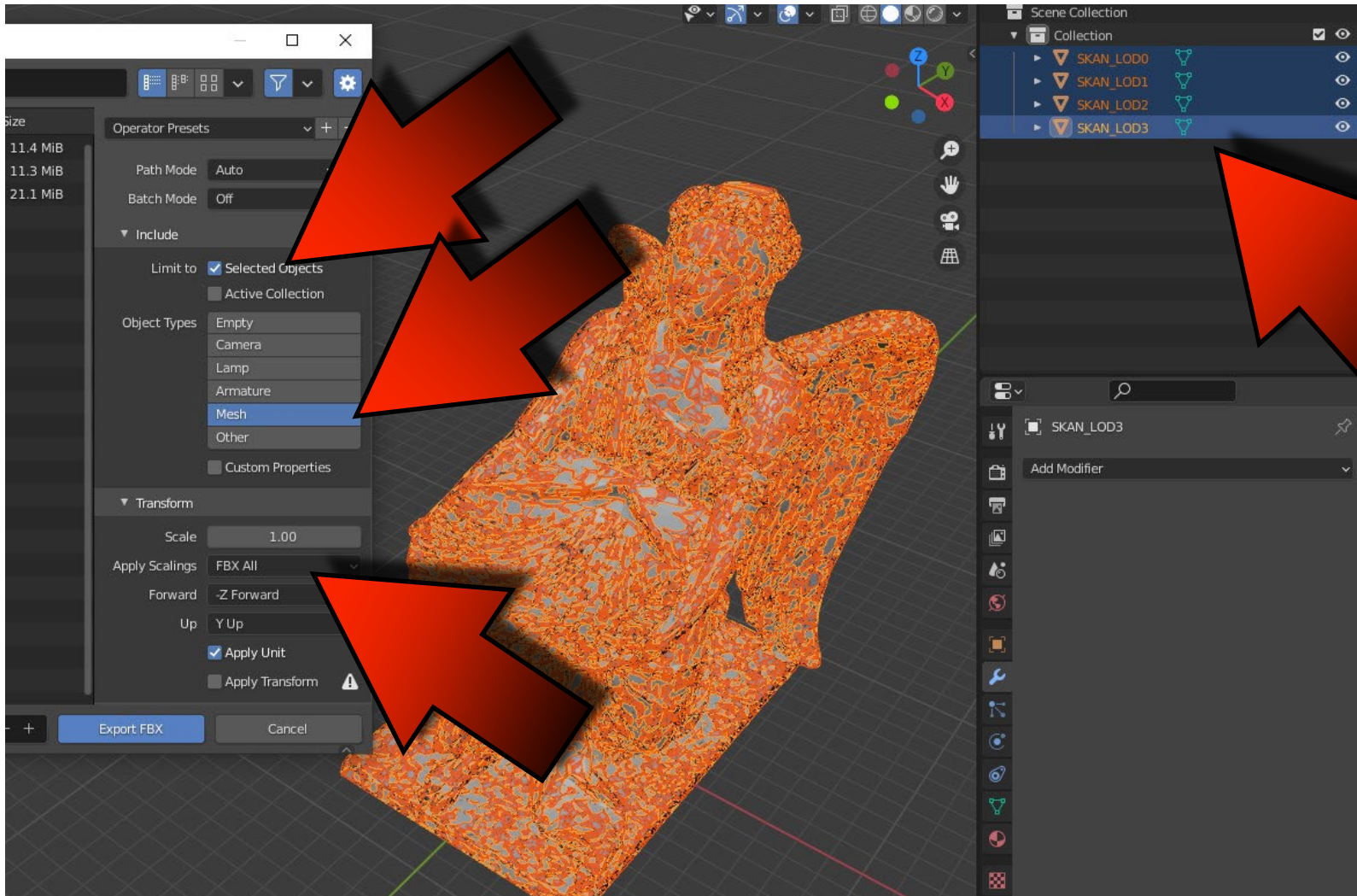
ZMIENŃ NAZWY WEDŁUG WZORU



OPTYMALIZACJA – Z BLENDERA DO UNITY

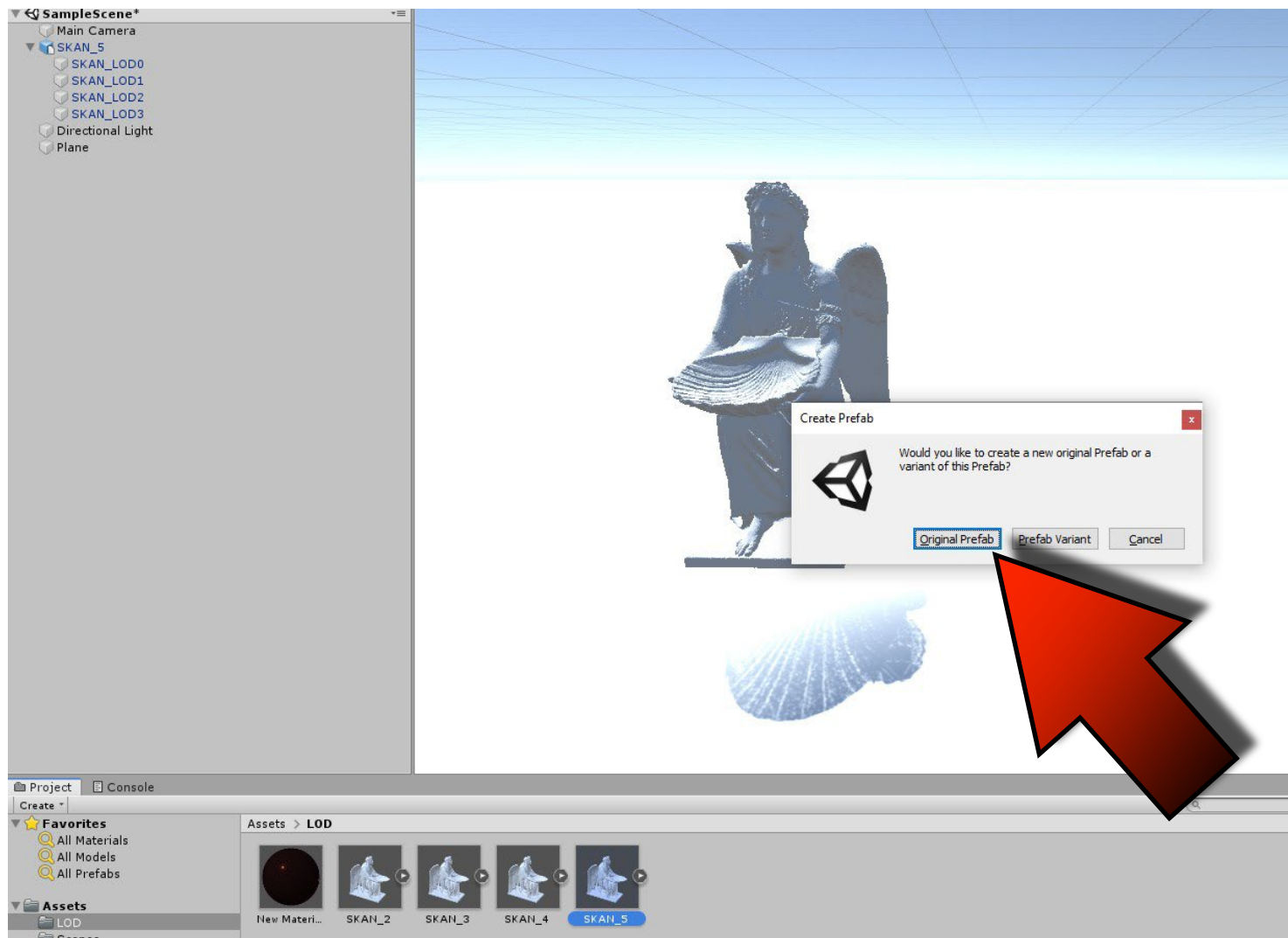
POWER OF AR AND VR

ZAZNACZ WSZYSTKIE I POPRAWNIE WYEKSPORTUJ DO FBX



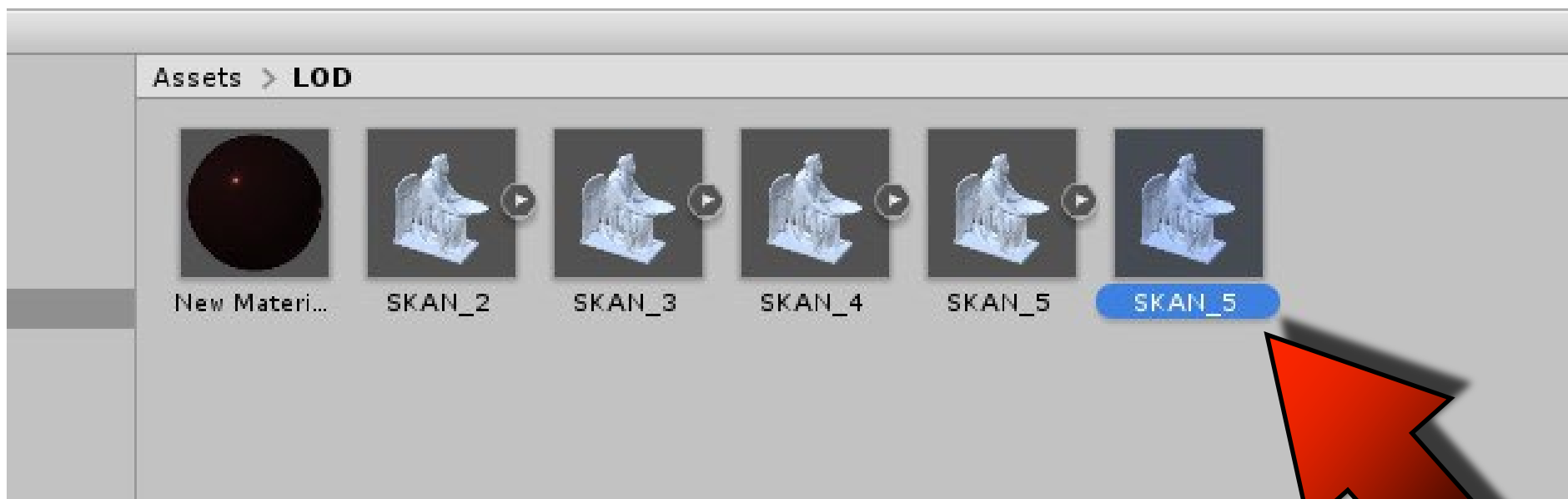
OPTIMALIZACJA – Z BLENDERA DO UNITY

PRZENIEŚ DO UNITY I ZRÓB PREFAB

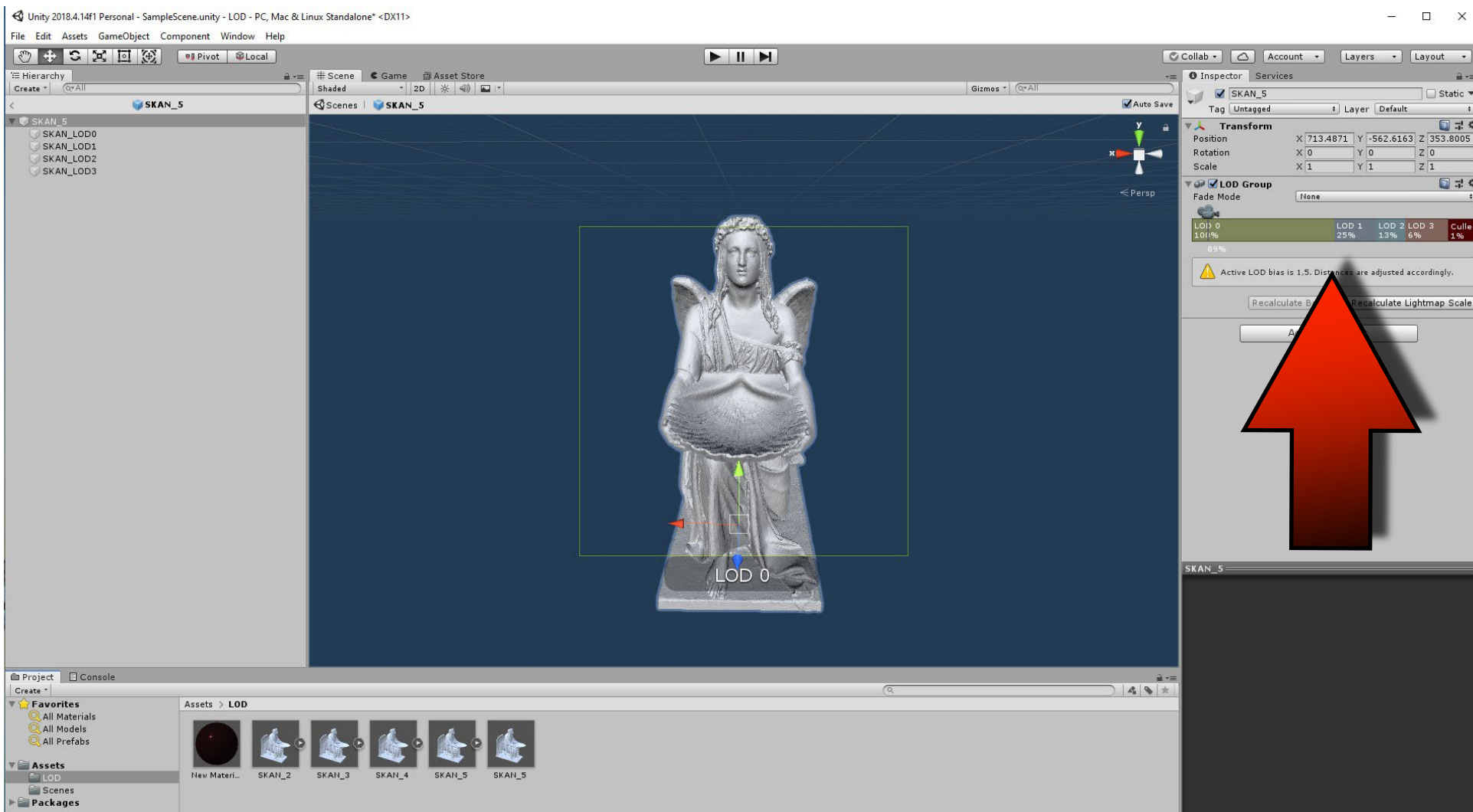


OPTYMALIZACJA – Z BLENDERA DO UNITY

KLIKNIJ DWA RAZY W UTWORZONY PREFAB

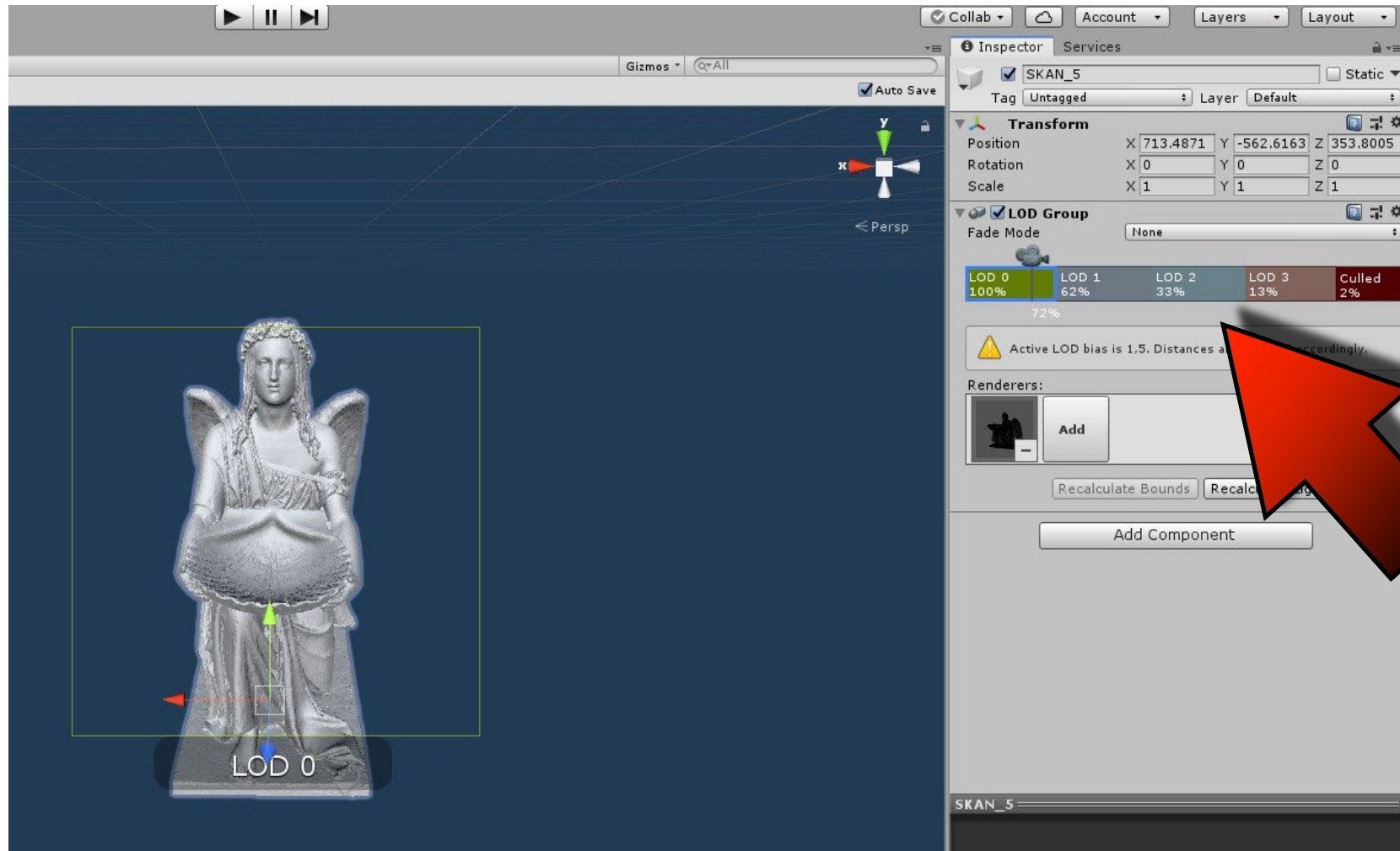


ZOBACZYSZ **USTAWIENIA GRAFIKI** W ZALEŻNOŚCI OD **ODLEGŁOŚCI OD KAMERY**



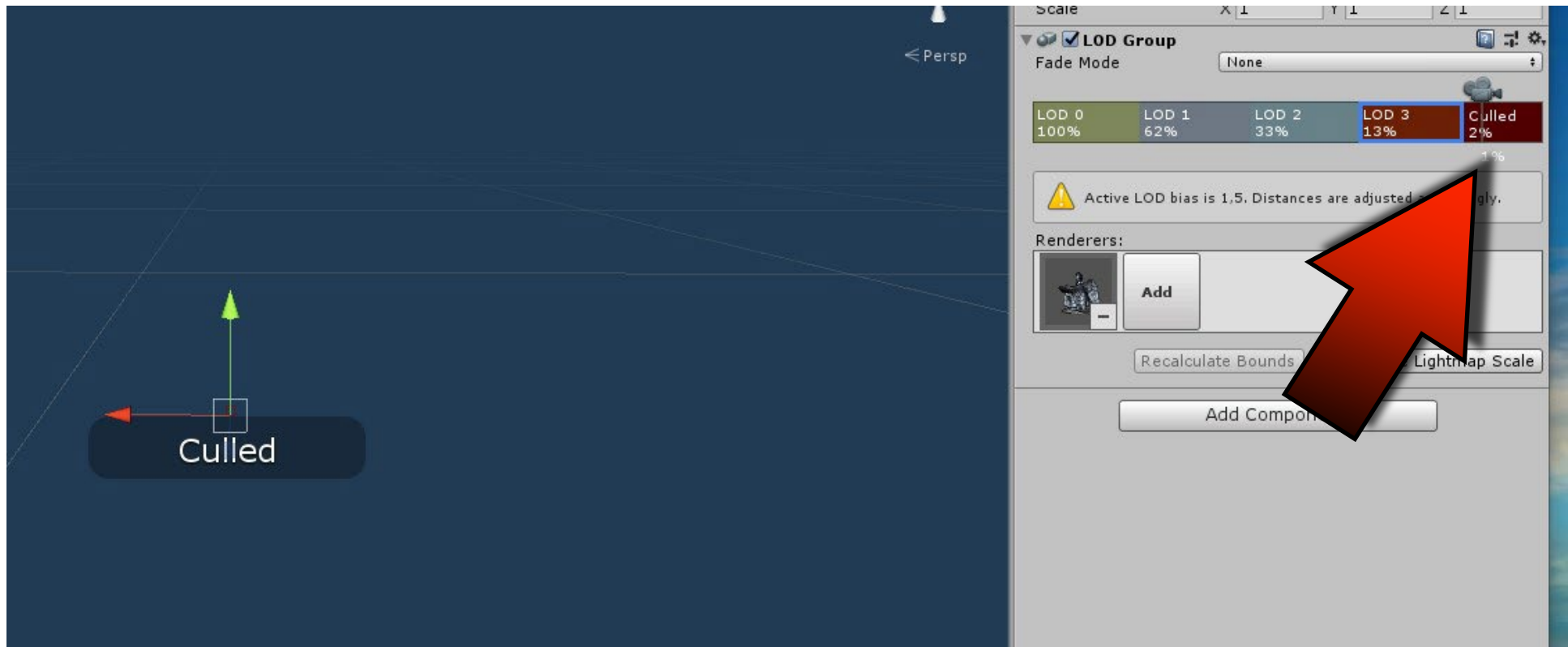
OPTYMALIZACJA – Z BLENDERA DO UNITY

ODLEGŁOŚĆ MOŻEMY ZMIENIAĆ



OPTYMALIZACJA – Z BLENDERA DO UNITY

CULLED CAŁKOWICIE WYŁĄCZY WIDOCZNOŚĆ MODELU



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