# BUDOWANIE



#### Co-funded by the European Union

#### **Co-runged by** the European Union

















### **DODAJ MODYFIKATOR BUILD**

	Y L Sphere				
Modify	Generate	Def	orm	Phy	sics
😨 Data Transfer	10 Array	*	Armature	57	Cloth
O Mesh Cache	Bevel	ົຄ	Cast	5	Collision
🖂 –	민 Boolean	5	- Curve	ö	Dynamic Paint
 ≮ Normal Edit	Ra Build	G	Displace	ñ	Explode
rk Weighted Names	DN Presidente	ĩ	111-	~	F1.24
W UV	Add a procedural operation/eff Cause the faces of the mesh o	fect to t bject to	he active object: Build appear or disappear on	e after	the other over ti
*	Mask	u L	Mesh Deform	**	Particle System
	E3 Mirror	P	Shrinkwrap	Ca	Soft Body
x Weight aximity	Hultiresolution	P	Simple Deform		
	(₿ Ŗemesh	50	Smooth		
	සු Screw	ĩ	Smooth Corrective		
	പ്പി Skin	17	Smooth Laplacian		
	🗇 Solidify		Surface Deform		
	O Subdivision Surface	17	Warp		
	[] Triangulate	Ge.	Wave		
	🛆 Volume to Mesh				
	, <sup>™</sup> Weld				
	🗐 Wireframe				





## NACIŚNIJ SPACJE I ZOBACZ ANIMACJE

# **YouTube**

### https://youtu.be/y-SIS6QNXEg





#### IDŹ DO EDIT MODE I NACIŚNIJ ALT+E NASTĘPNIE WYBIERZ EXTRUDE INDIVIDUAL FACES









## PRZESUŃ MYSZKĄ I KLIKNIJ









### NACIŚNIJ CTRL+I I USUŃ VERTICLES







### POWER OF AR AND VR DOSTANIEMY ODSEPAROWANE WSZYSTKIE ŚCIANY









## NACIŚNIJ SPACJE I ZOBACZ ANIMACJE

# **YouTube**

### https://youtu.be/NByClkCp0gA





### **DODAJ MODYFIKATOR SOLIDIFY**

Modify	Generate	Deform	Physics-	
😴 Data Transfer	00 <u>A</u> rray	☆ Armature	업 Cloth	
🔲 Mesh Cache	🖉 Bevel	🕞 Cast	්දි Collision	
🔲 Mesh Sequence Cache	밀 Boolean	) Curve	꼊 Dynamic Paint	
K Normal Edit	🛱 Build	🕞 Displace	🗂 Explode	
_ K Weighted Normal	🗹 Decimate	్ర <u>H</u> ook	<u> Fluid</u>	
W Project	Edge Split	🔲 Laplacian Deform	🔅 Ocean	
😿 UV Warp	🗐 Geometry Nodes	🖽 Lattice	🕅 Particle Instance	
😭 Vertex Weight Edit	🕐 Mask	🔲 Mesh Deform	😤 Particle System	
	Ei3 Mirror	റ്റെ Shrinkwrap	🐼 Soft Body	
😝 Vertex Weight Proximity	Hultiresolution	🍘 Simple Deform		
	(₿ Remesh	/7 Smooth		
	Screw	🛜 Smooth Corrective		
	ළ Skin	🌈 Smooth Laplacian		
	Solidify	📃 🔲 Surface Deform		
	O Subdivisir			
	Triangula Add a procedural operation/effect to the active object: Solidify			
	A Volume to man	Sundee tines		
	, <sup>, , , ,</sup> Weld			
	🗊 Wireframe			





### **USTAW THICKNESS NA 0.15**

8	, ρ		~
âΥ	🗐 Sphere > 🗍 Solidify		ş?
<b>C</b> i	Add Modifier		~
5	> 🛱 🛛 Build	💻 🖸 🗸 🗡	
æ	∼ 🗇 Solidify	7 🖬 🖬 🕼 🗸 🛪	
18	Mode	Simple ~	•
S	Thickness	0.15 m	•
Ð	Offset	-1.0000	•
		Even Thickness	•
	Rim	✓ Fill Only Rim	:
R	Vertex Group	<b>:</b> ≊	
۲	Factor	0.000	
67	> Normals		
7	> Materials		
۲	> Edge Data		
88	> Thickness Clamp > Output Vertex Groups		







## NACIŚNIJ SPACJE I ZOBACZ ANIMACJE

# **YouTube**

### https://youtu.be/qZXsyWIrIO0





### IDŹ DO EDIT MODE IWYBIERZ SET ELEMENTS A NASTĘPNIE VIEW Z-AXIS

t Add	Mesh Vertex E	idge Face	uv
	Transform		
	Mirror		
	Snap		
	Duplicate	⊕ D	
	Extrude	N E►	
	Merge	M►	
•	Split		
	Separate	P►	
1	Bisect		
1	Knife Project		
	Convex Hull		
	Symmetrize		
	Snap to Symn	netry	
	Normals	\\	
	Shading		
	Weights		
	Sort Elements	Þ	View Z Axis
	Show/Hide		View X Axis
	Clean Up		Cursor Distance
	- Delete		Material
	Delete	AP.	Selected
			Randomize
			Reverse







## **TERAZ WYBIERZ FACES**









## NACIŚNIJ SPACJE I ZOBACZ ANIMACJE

# **YouTube**

### https://youtu.be/wEuwy2vIUh0





### **USTAW KURSOR 3D POD UV SPHERE**









### IDŹ DO EDIT MODE I WYBIERZ SET ELEMENTS A NASTĘPNIE CURSOR DISTANCE

Add	Mesh     Vertex     Edge     Face       Transform     >       Mirror     >       Snap     >       Duplicate     >       Extrude     >       Merge     M>       Split     >	UV	
	Separate P⊧ Bisect Knife Project Convex Hull Symmetrize Snap to Symmetry		
	Normals ♥ N ► Shading ► Weights ► Sort Elements ► Show/Hide ► Clean Up ► Delete X ►	View Z Axis         View X Axis         Cursor Distance         Material         Selected         The order of select         Sort selected elem	
		Reverse	





### NASTĘPNIE WYBIERZ FACES









## NACIŚNIJ SPACJE I ZOBACZ ANIMACJE

# **YouTube**

### https://youtu.be/IVRYfTBbDHM





### ABY URUCHOMIĆ ANIMACJE WPISZ WIĘKSZĄ LICZBĘ DO OKIENKA LENGTH

8	~		Q				~
έY	🔳 Sphe	ere > 🗍	Solidify				я
a	Add Mor	difier					•
7	~ 🖷	Build				🖵 🙆 🗸 🗙	
æ		Start	Frame		1.000		•
46			Length		500.000		
9		e		Reversed			
	Ŕ_	Solia /y			71		
\$							
12							







## NACIŚNIJ SPACJE I ZOBACZ ANIMACJE

# **YouTube**

### https://youtu.be/nY5J02090cM





# NACIŚNIJ SPACJE I ZOBACZ ANIMACJE

# **YouTube**

#### UŻYLIŚMY TEGO MODYFIKATORA W NASZYCH PROJEKTACH DO BUDOWANIA ŚCIAN

https://youtu.be/XcfzbdFWjVg







# NACIŚNIJ SPACJE I ZOBACZ ANIMACJE



#### JEŚLI DODAMY ODDZIELNY MODYFIKATOR DLA KAŻDEJ ŚCIANYKAŻDA ŚCIANA BĘDZIE TWORZONA NIEZALEŻNIE

https://youtu.be/9s8Gk2Qm4Y8







# **ABY ZBUDOWAĆ MUR JEDEN PO DRUGIM MUSIMYGO ODPOWIEDNIO** PRZYGOTOWAĆ I PODŁĄCZYĆ







# NACIŚNIJ SPACJE I ZOBACZ ANIMACJE

# **YouTube**

### JEŚLI DODAMY MODYFIKATOR BEZ SORTOWANIA ŚCIAN, TWORZENIE MOŻE WYGLĄDAĆ NIE NATURALNIE

https://youtu.be/SZQRpu73gsQ











# ZAZNACZ ŚCIANY









# **IDŹ DO EDIT MODE**









### UŻYJ KLAWISZA SHIFT I PRAWEGO KLAWISZA MYSZKI I USTAW W ODPOWIEDNIE MIEJSCE KURSOR









#### WYBIERZ SET ELEMENTS A NASTĘPNIE CURSOR DISTANCE







### NASTĘPNIE WYBIERZ FACES









### NA PRZYKŁAD PRZYGOTUJMY PIERWSZĄ ŚCIANĘ









### **DODAJMY MODYFIKATOR BUILD**









### W PIERWSZEJ KLATCE ŚCIANA ZNIKNIE









### PRZYGOTUJMY DRUGĄ ŚCIANĘ ALE NIE DODALIŚMY MODYFIKATORA









### DLA DRUGIEJ ŚCIANY KURSOR 3D UMIEŚĆMY W INNYM MIEJSCU









### PO POSORTOWANIU ELEMENTÓW WYBIERZ DRUGĄ ŚCIANĘ NA POCZĄTKU















### NACIŚNIJ CTRL+J OBIE ŚCIANY ZOSTANĄ POŁACZONE









## NACIŚNIJ SPACJE I ZOBACZ ANIMACJE

# **YouTube**

### https://youtu.be/dBXntYesRQM





# STWÓRZ PODOBNĄ SYMULACJĘ SAMODZIELNIE



### https://youtu.be/0kWA5IEKSYs



# DZIĘKUJĘ ZA UWAGĘ



#### Co-funded by the European Union

#### **Co-runged by** the European Union



2024-1-PL01- KA220-VET-000243150