

HUBS

PRZEMIESZCZANIE TEKSTURY



Co-funded by
the European Union



2024-1-PL01-KA220-VET-000243150

the European Union
Co-funded by

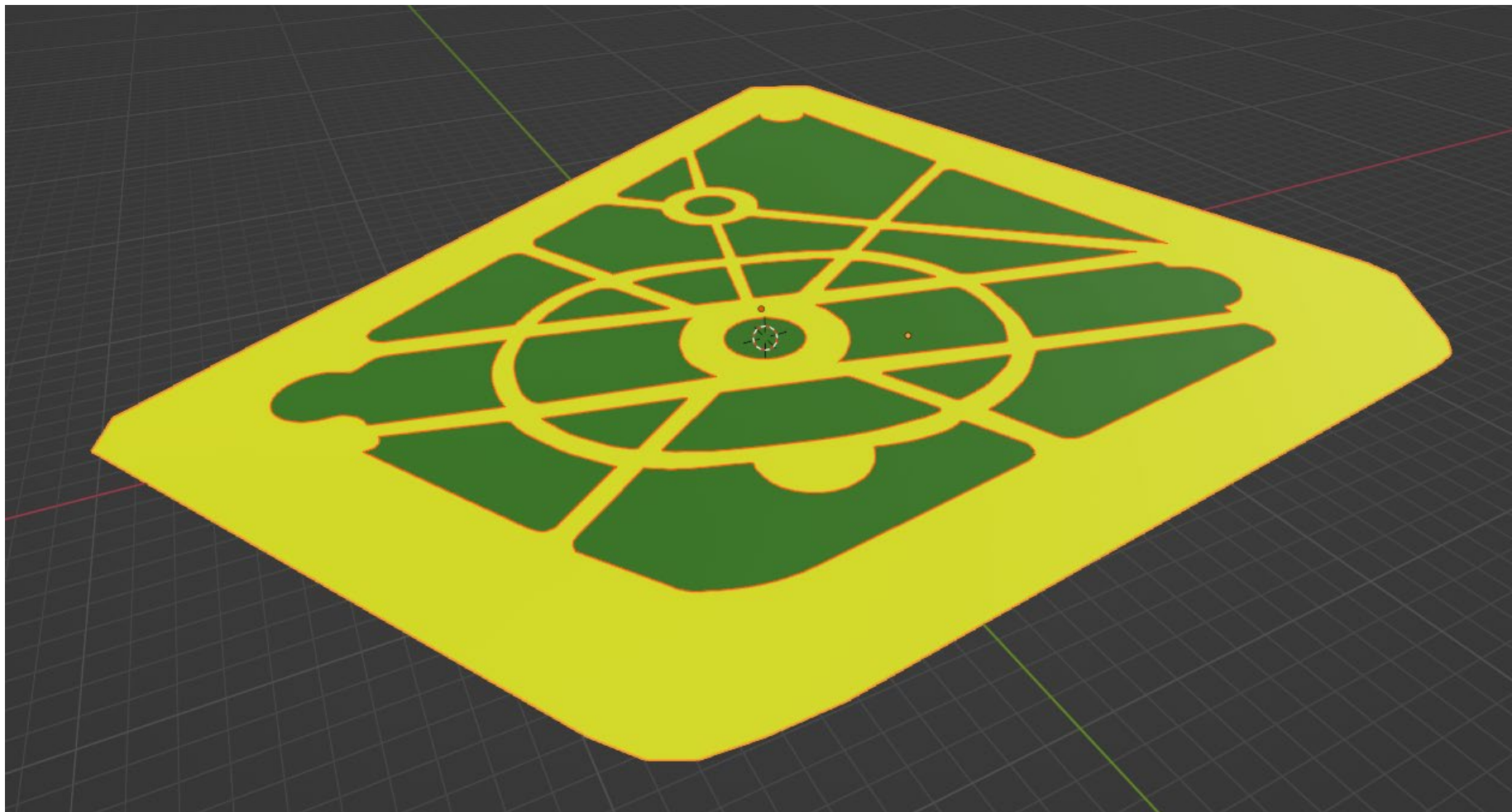
2024-1-PL01-KA220-VET-000243150

POKAŻĘ NASTĘPNY ELEMENT ZASTOSOWANA DODATKU HUBS NA PRZYKŁAD CHCEMY NAŚRODKU PLACU MIEĆ FONTANNĘ



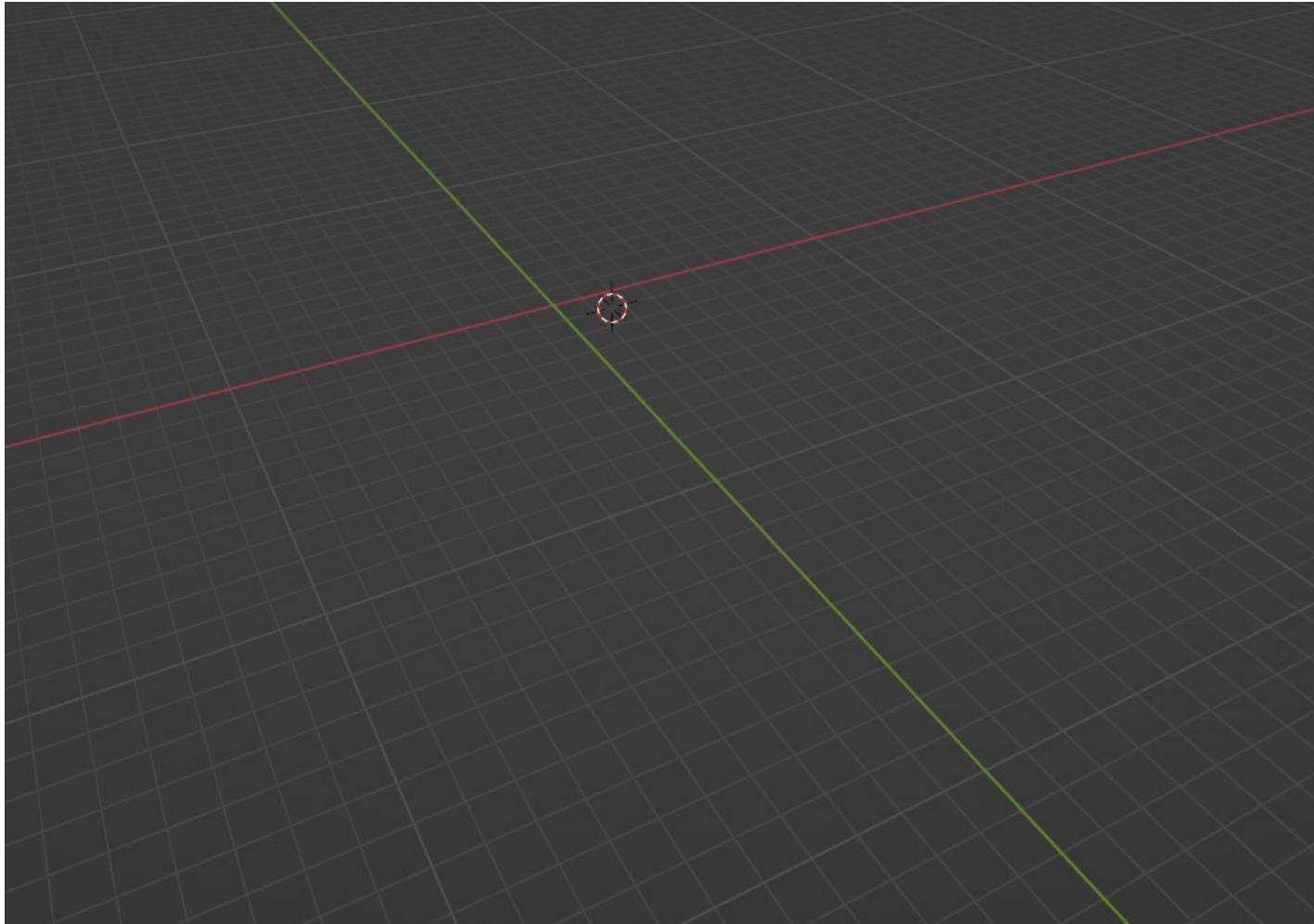
HUBS - PRZEMIESZCZANIE TEKSTURY

**ZACZNIEMY OD JEJ NARYSOWANIA
KLAWISZEM **A** ZAZNACZMY WSZYSTKO**



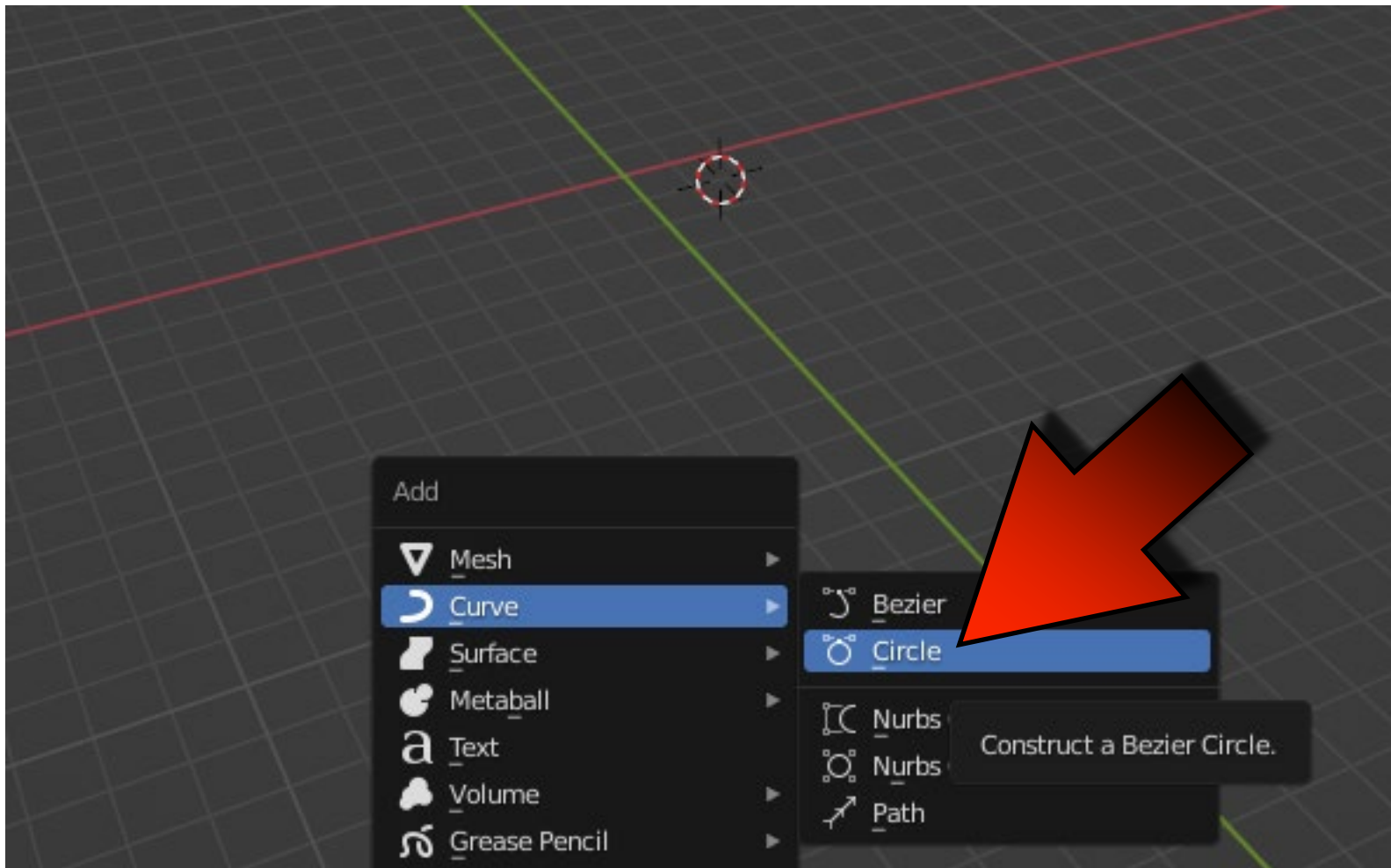
HUBS - PRZEMIESZCZANIE TEKSTURY

NACISKAMY KLAWISZ **H** ABY **UKRYĆ WSZYSTKIE OBJEKTY**



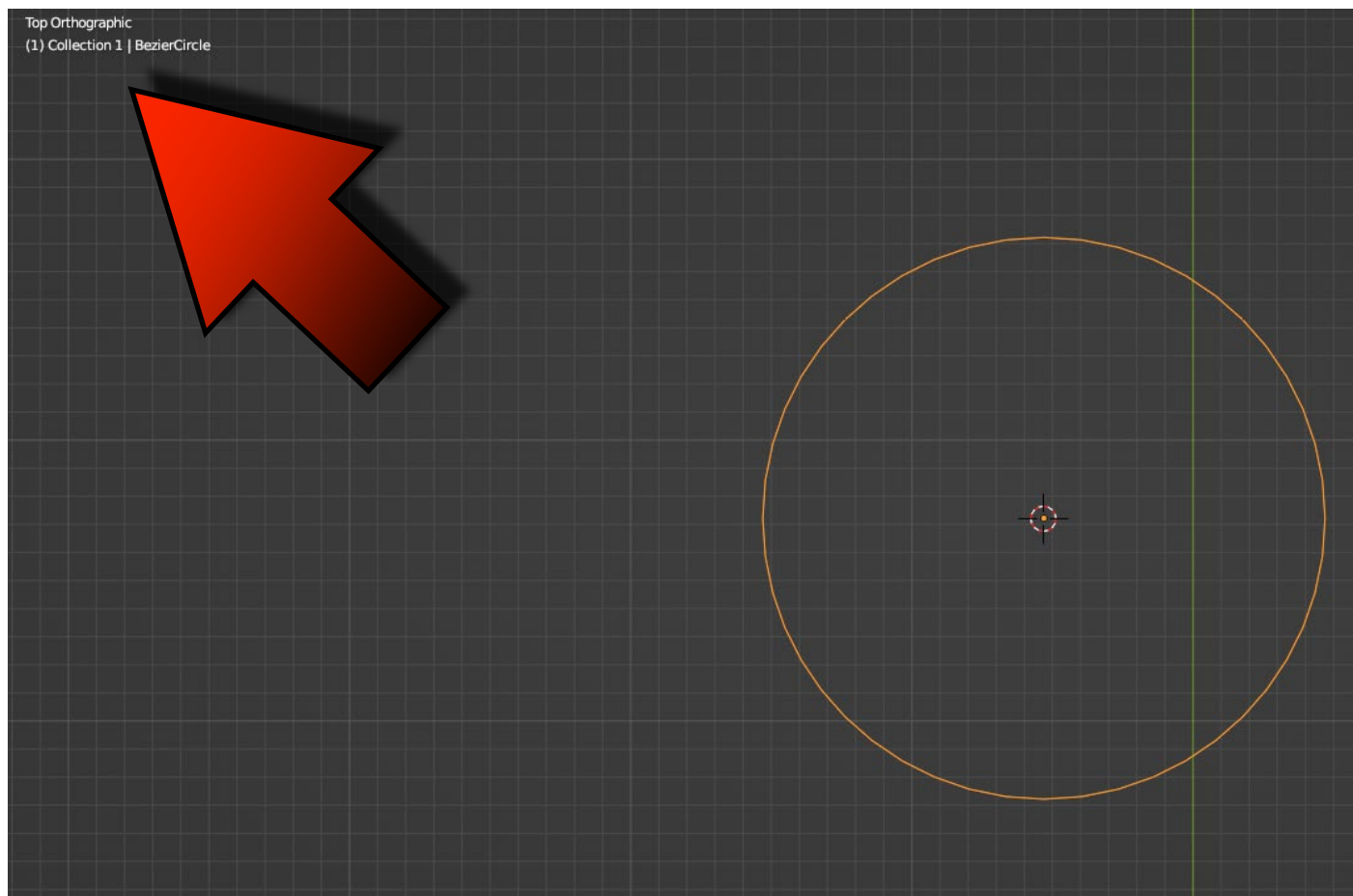
HUBS - PRZEMIESZCZANIE TEKSTURY

WSTAW **CURVE/CIRCLE**

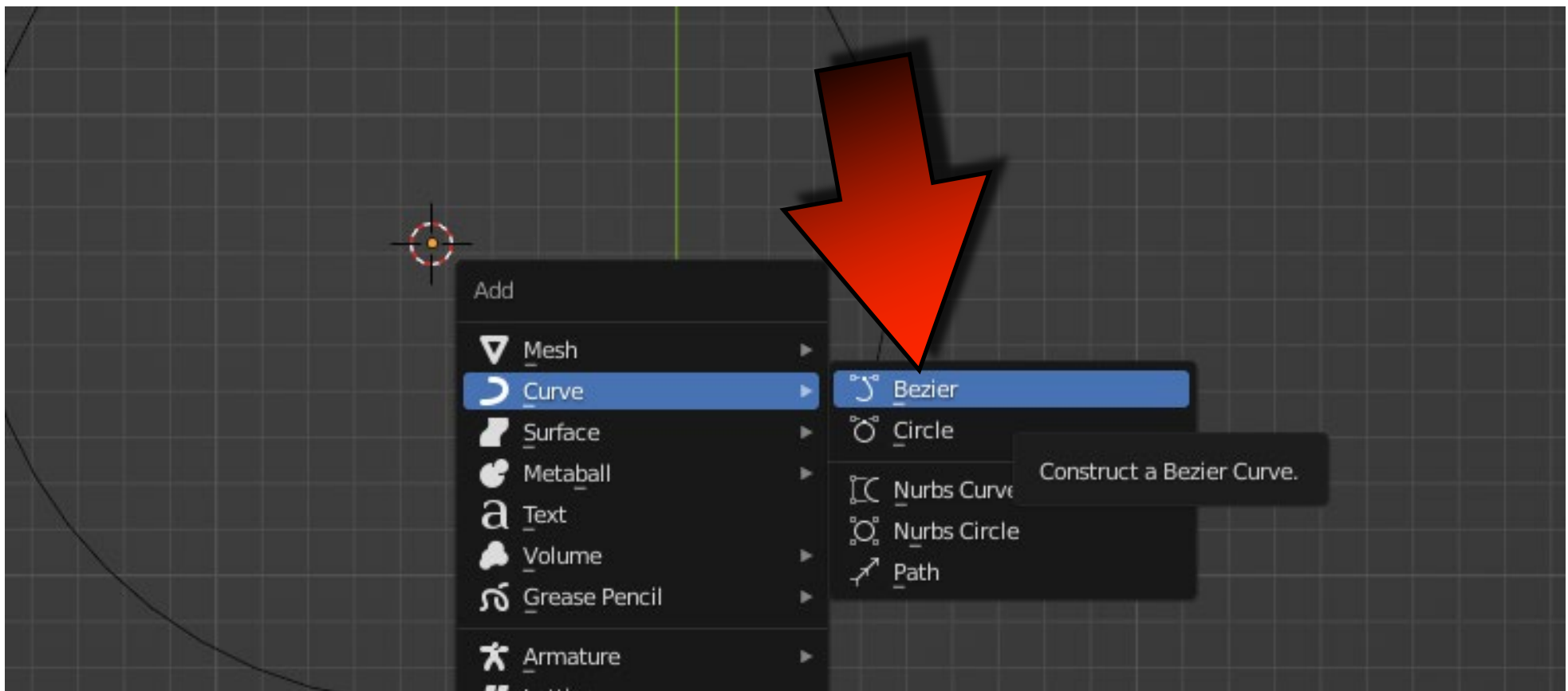


HUBS - PRZEMIESZCZANIE TEKSTURY

PRZEJDŹ DO WIDOKU TOP ORTOGRAPHIC

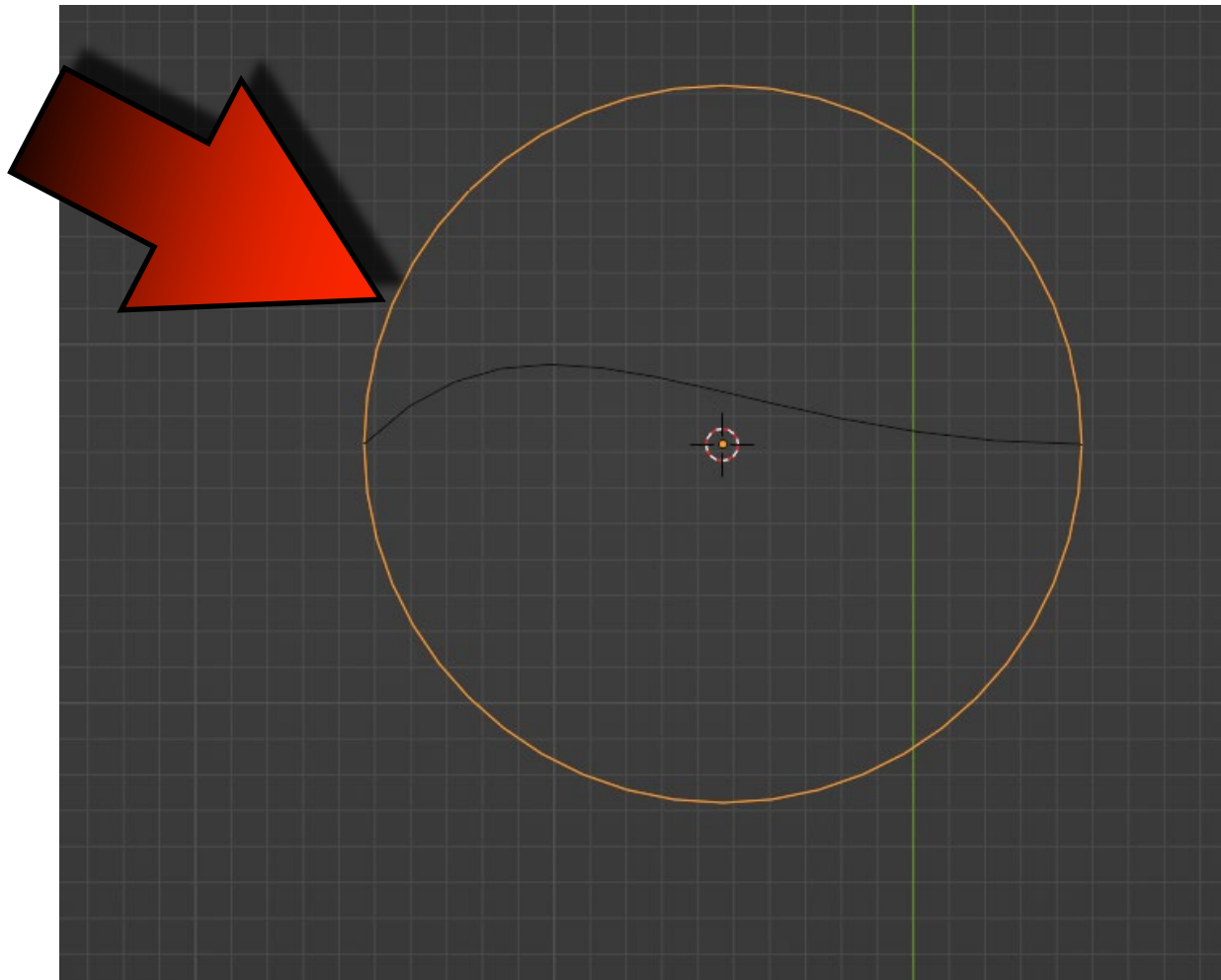


WSTAW **CURVE/BEZIER**



HUBS - PRZEMIESZCZANIE TEKSTURY

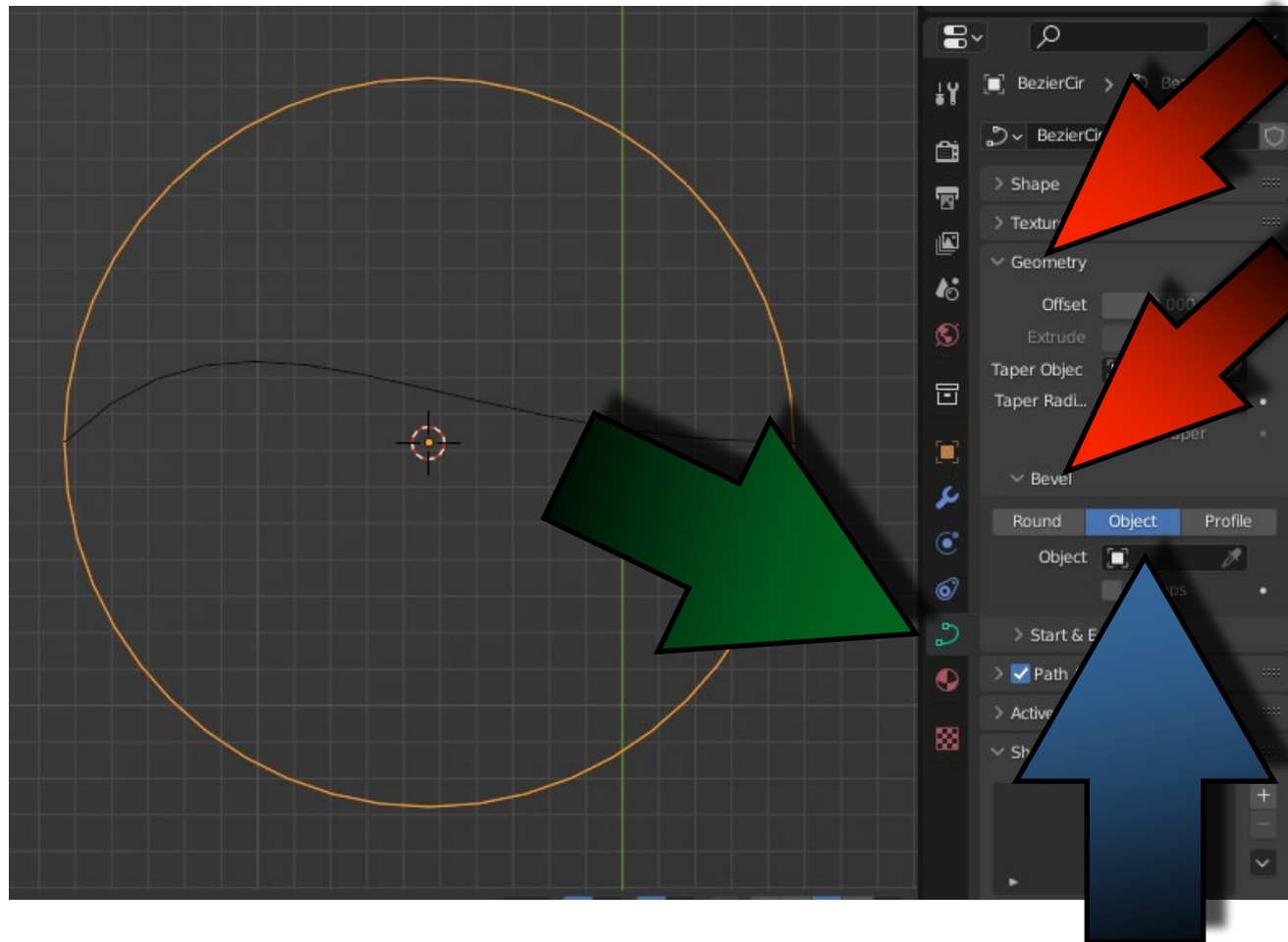
ZAZNACZ **BEZIERCIRCLE**



HUBS - PRZEMIESZCZANIE TEKSTURY

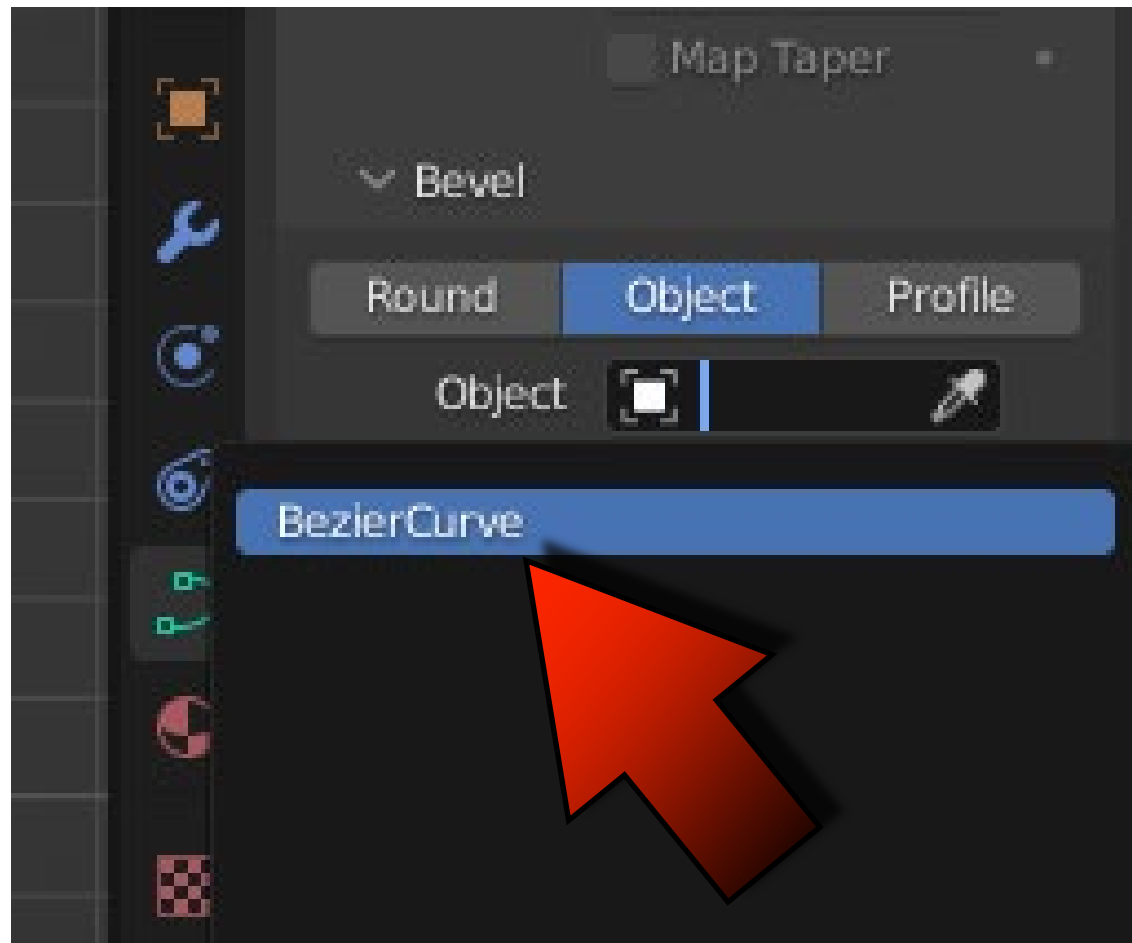
POWER OF AR AND VR

PRZEJDŹ DO ZAKŁADKI GEOMETRY/BEVEL I ZAZNACZ OBJEKT

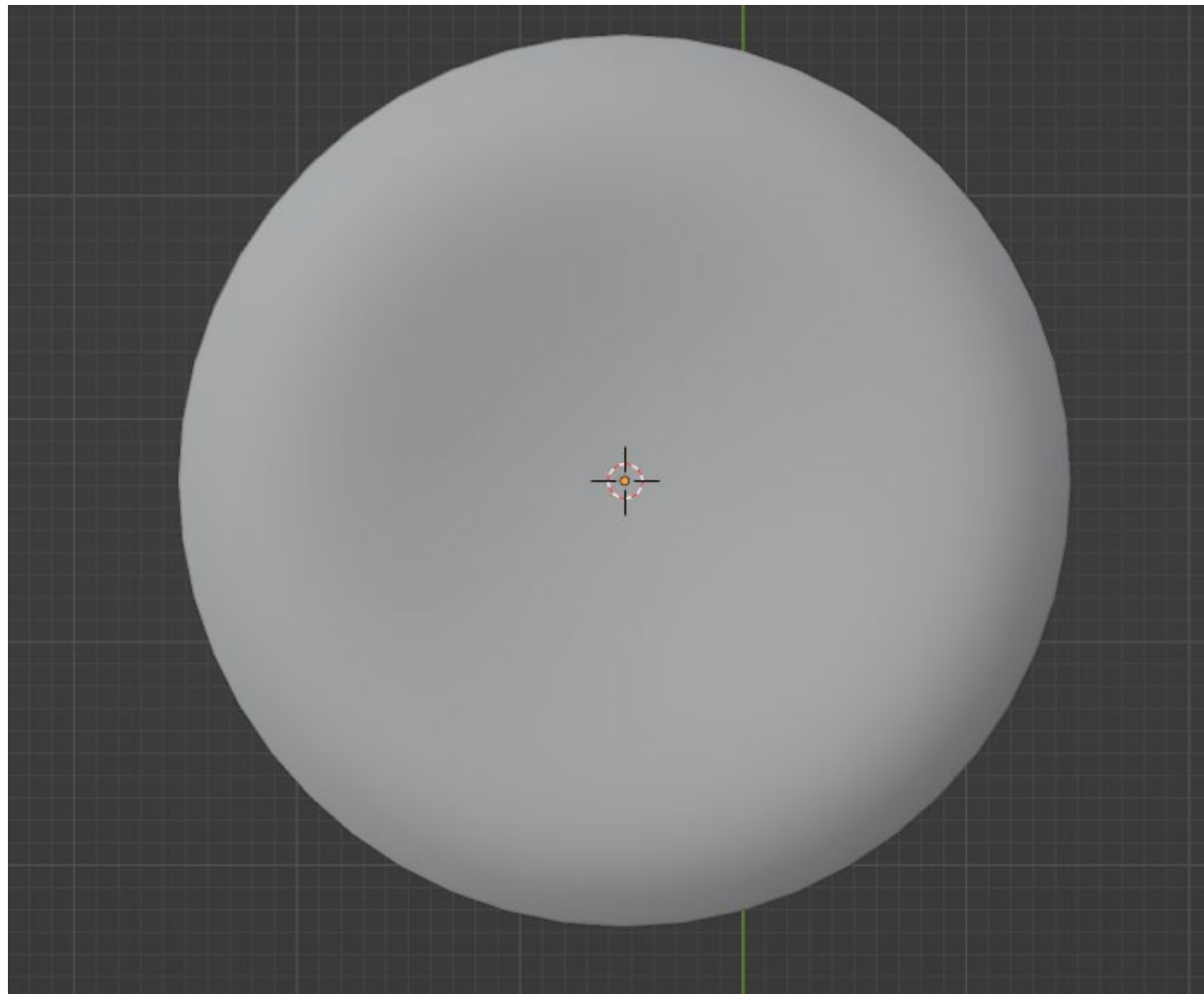


HUBS - PRZEMIESZCZANIE TEKSTURY

WYBIERZ **BEZIERCURVE**

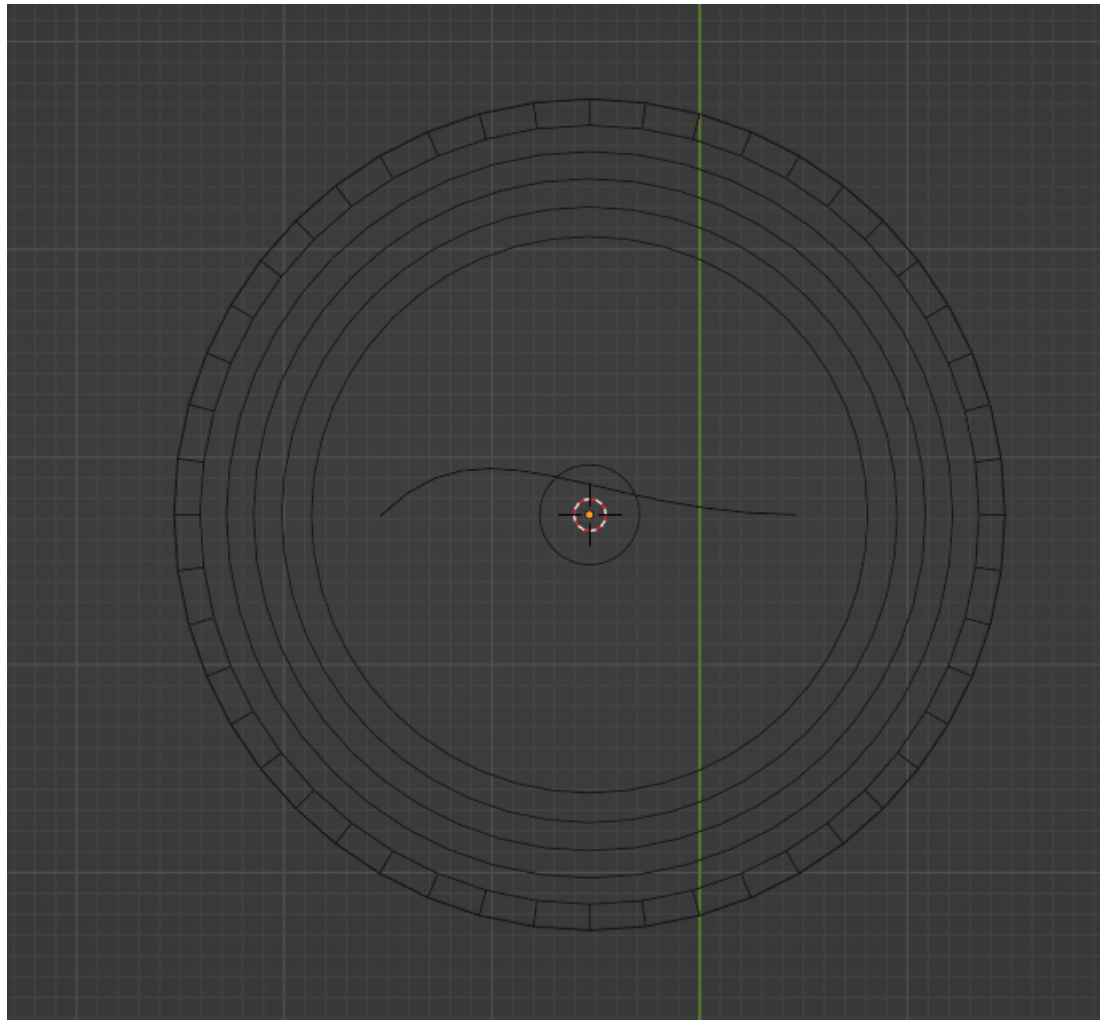


ZOBACZYSZ TAKI OBIEKT



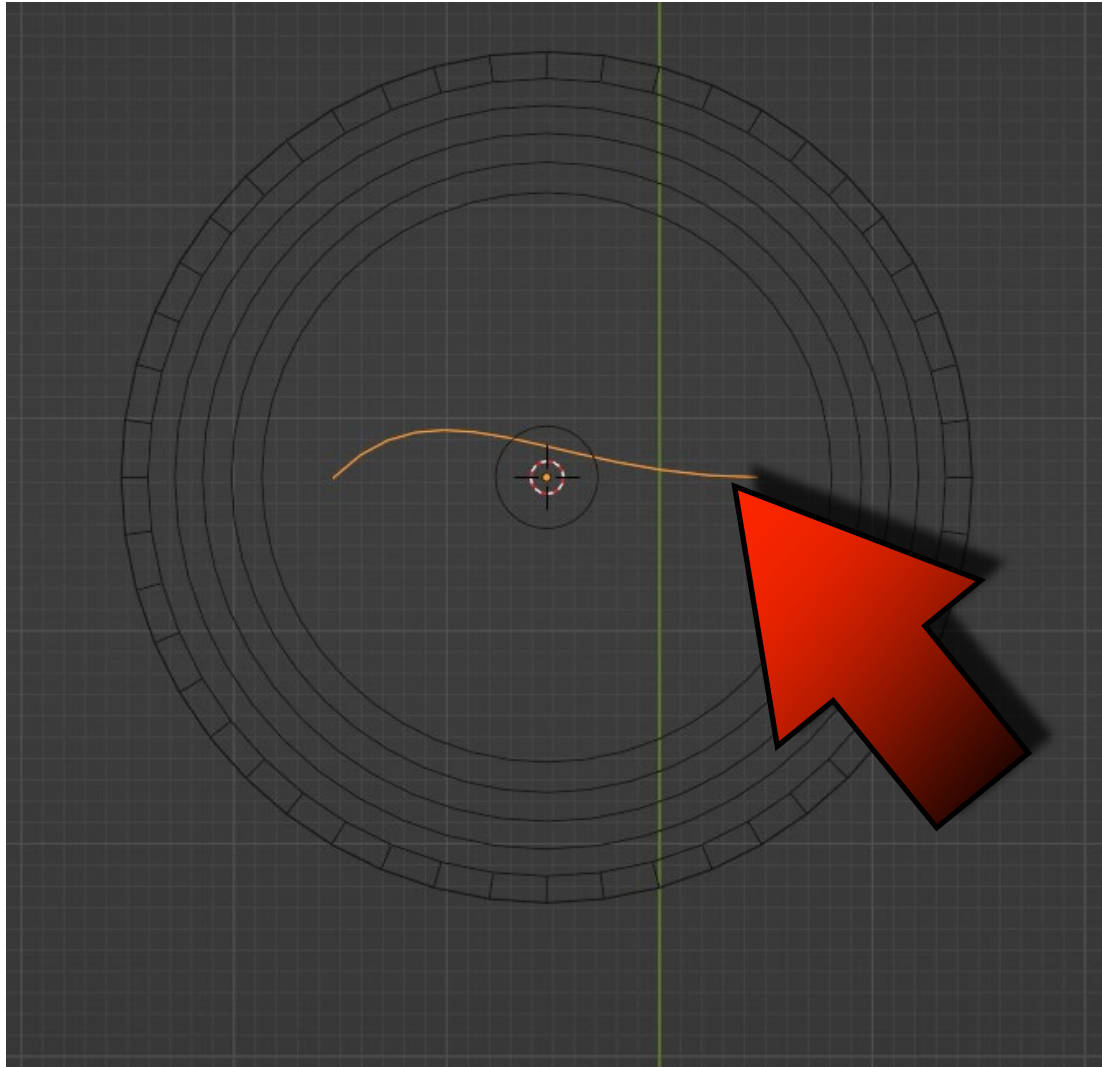
HUBS - PRZEMIESZCZANIE TEKSTURY

NACIŚNIJ **SHIFT+Z**



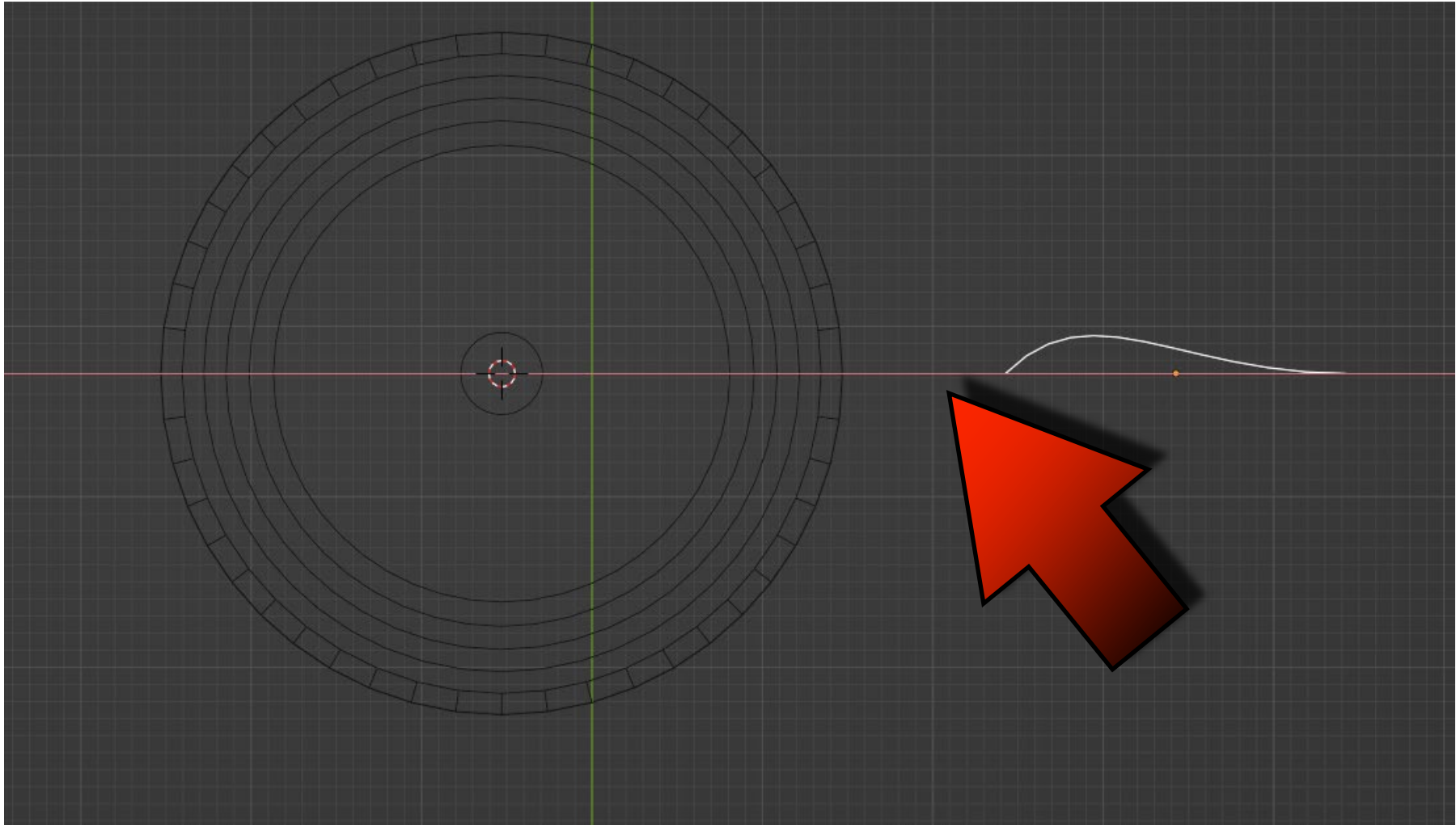
HUBS - PRZEMIESZCZANIE TEKSTURY

ZAZNACZ **BEZIERCURVE**



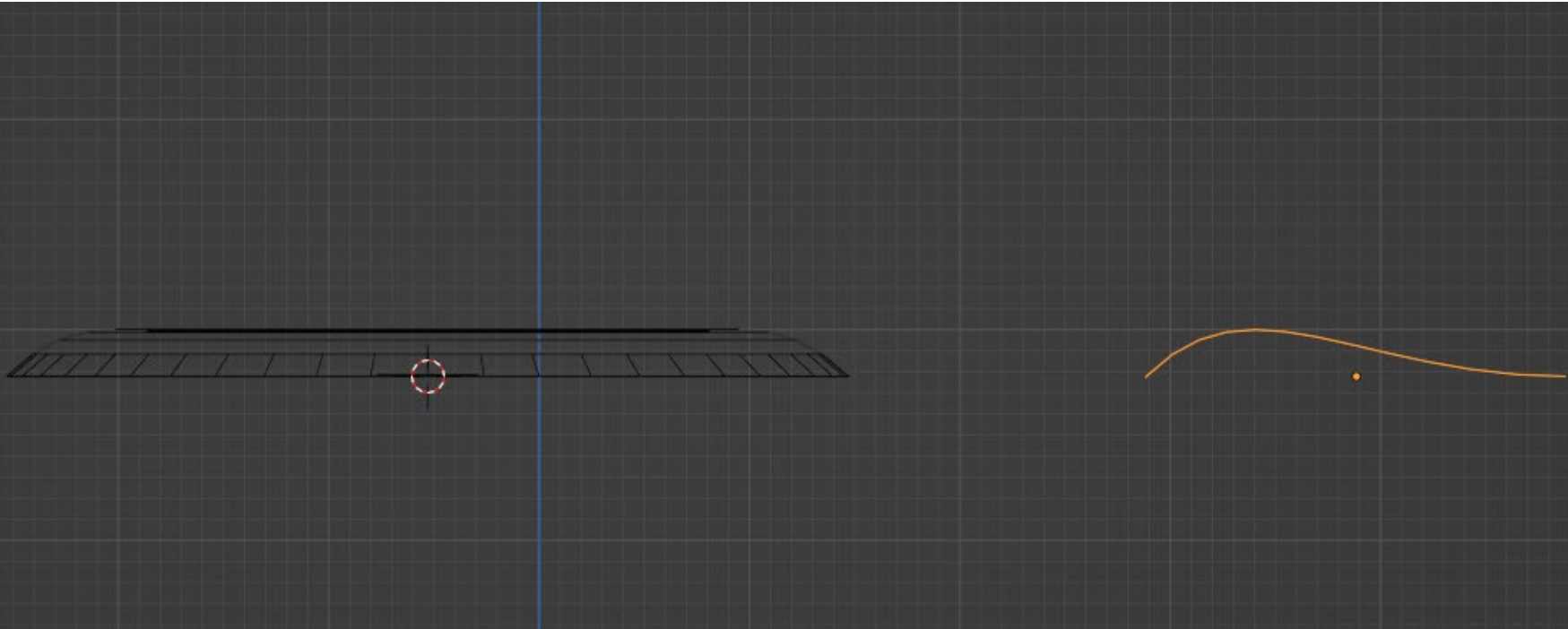
HUBS - PRZEMIESZCZANIE TEKSTURY

PRZESUŃ **PO OSI X**



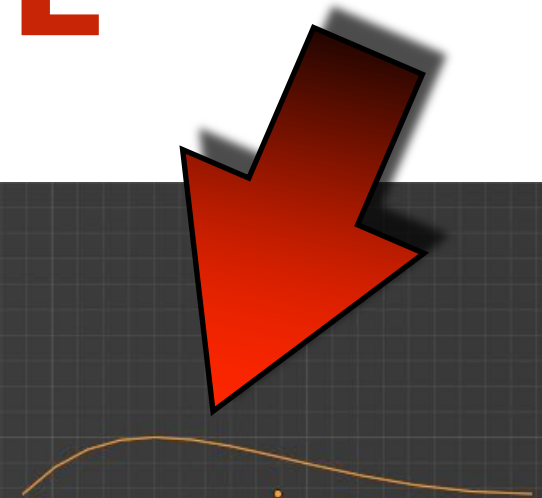
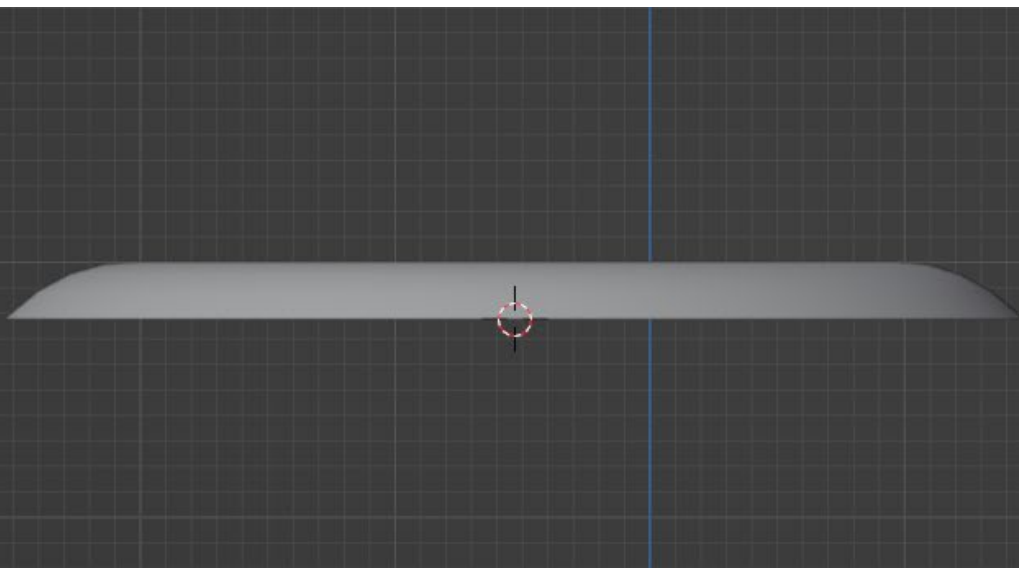
HUBS - PRZEMIESZCZANIE TEKSTURY

OBRÓĆ O 90 STOPNI
R X 90 ENTER
A NASTĘPNIE NACIŚNIJ 1
Z KLAWIATURY NUMERYCZNEJ

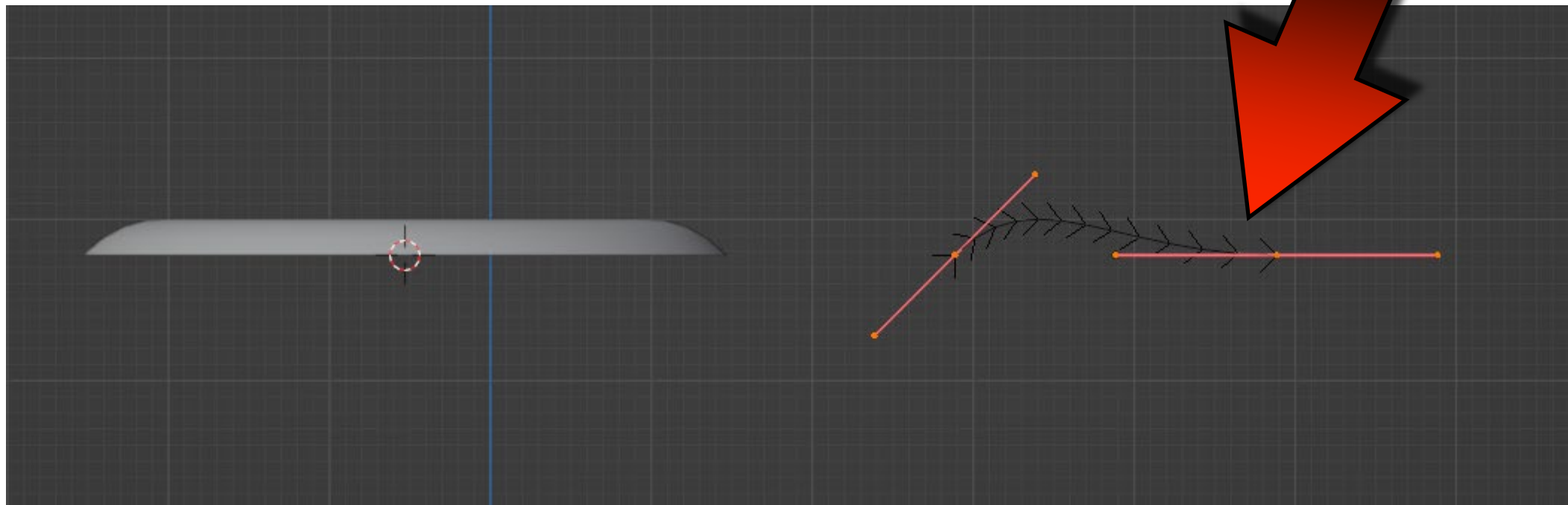


HUBS - PRZEMIESZCZANIE TEKSTURY

NACIŚNIJ **SHIFT+Z** I ZANZACZ **BEZIERCURVE**

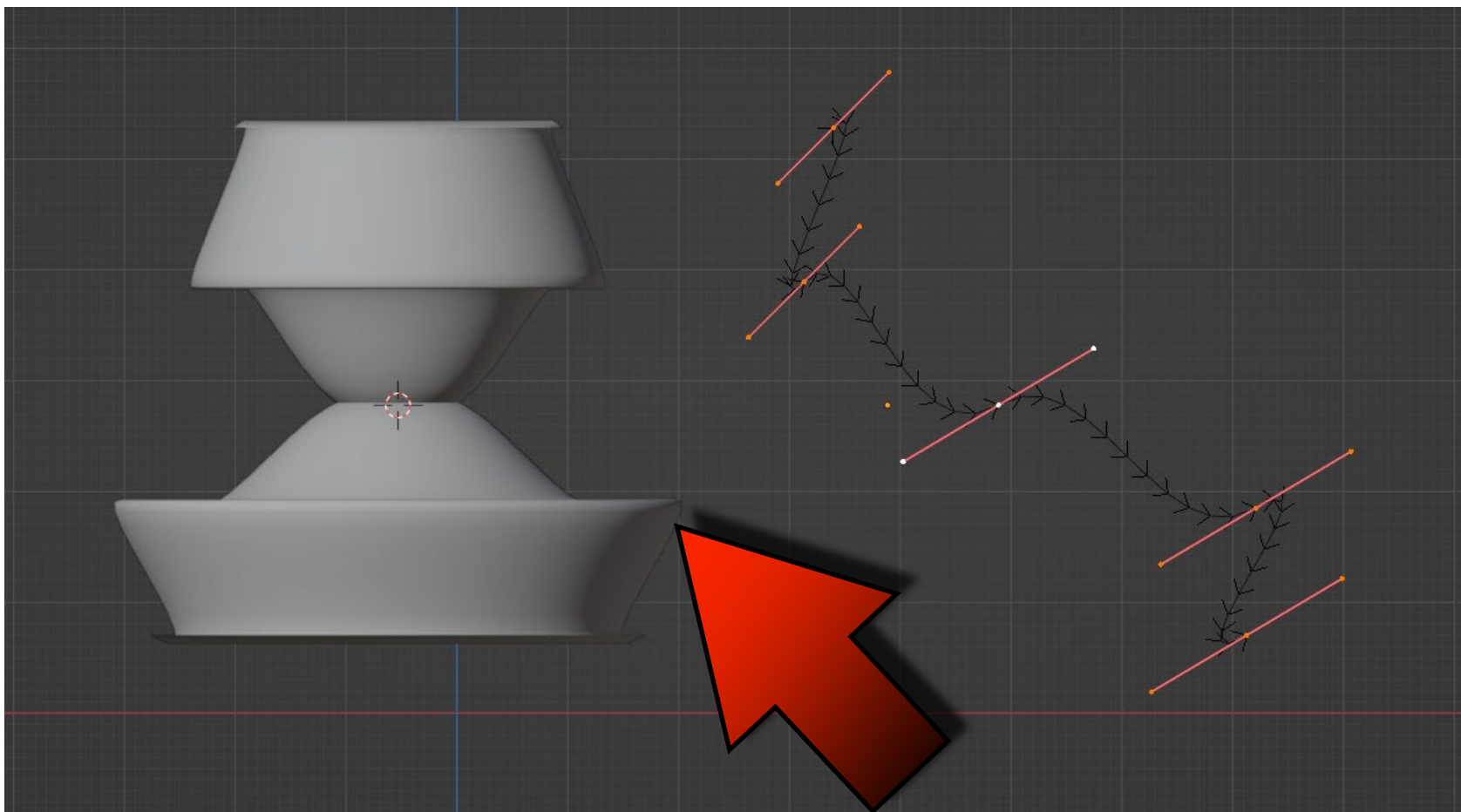


WEJDŹ DO **EDIT MODE** KRZYWEJ



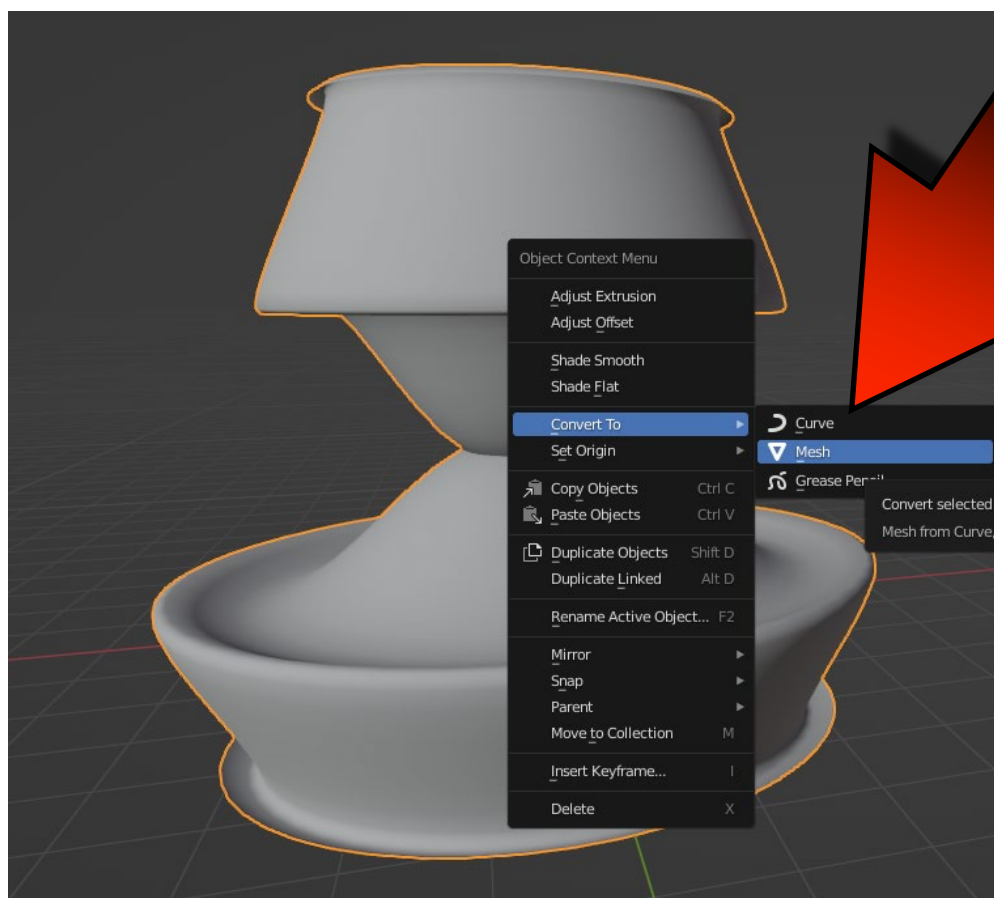
HUBS - PRZEMIESZCZANIE TEKSTURY

ZA POMOCĄ KLAWISZY **G** ORAZ **E** WYMODELUJ SWOJĄ FONTANNĘ



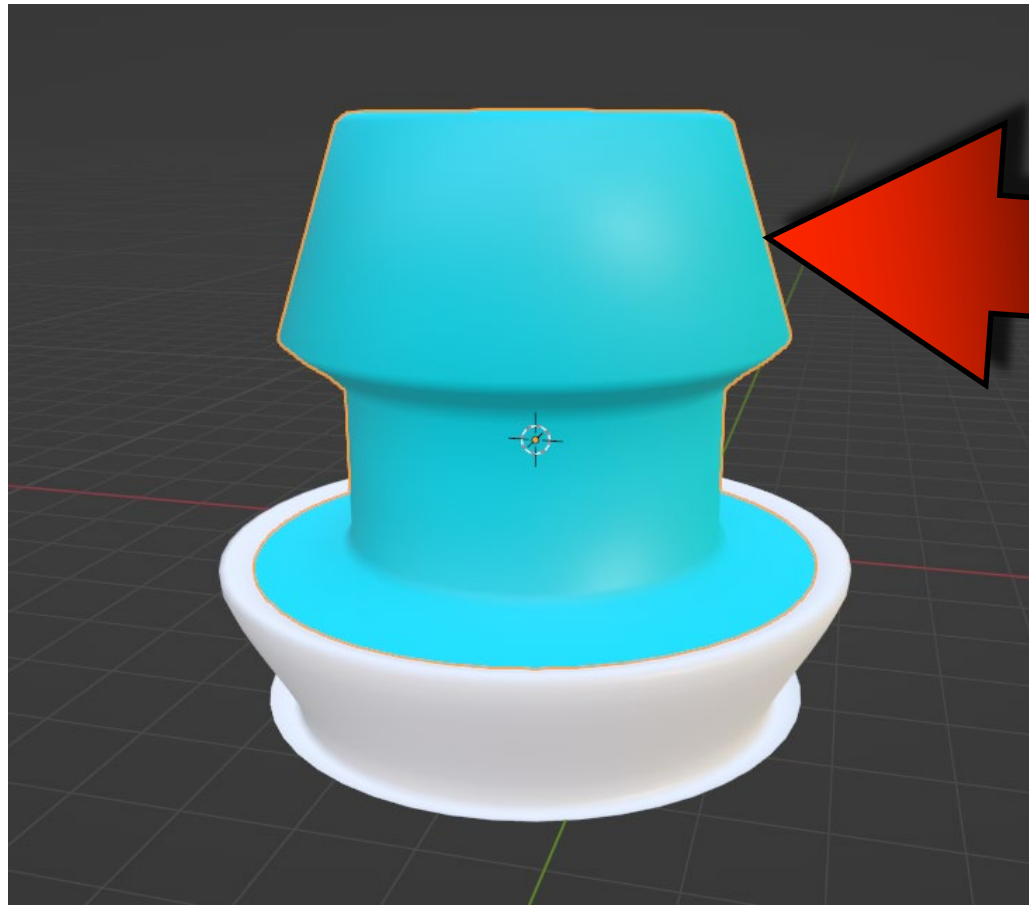
HUBS - PRZEMIESZCZANIE TEKSTURY

NASTĘPNIE ZAMIEŃ NA SIATKĘ



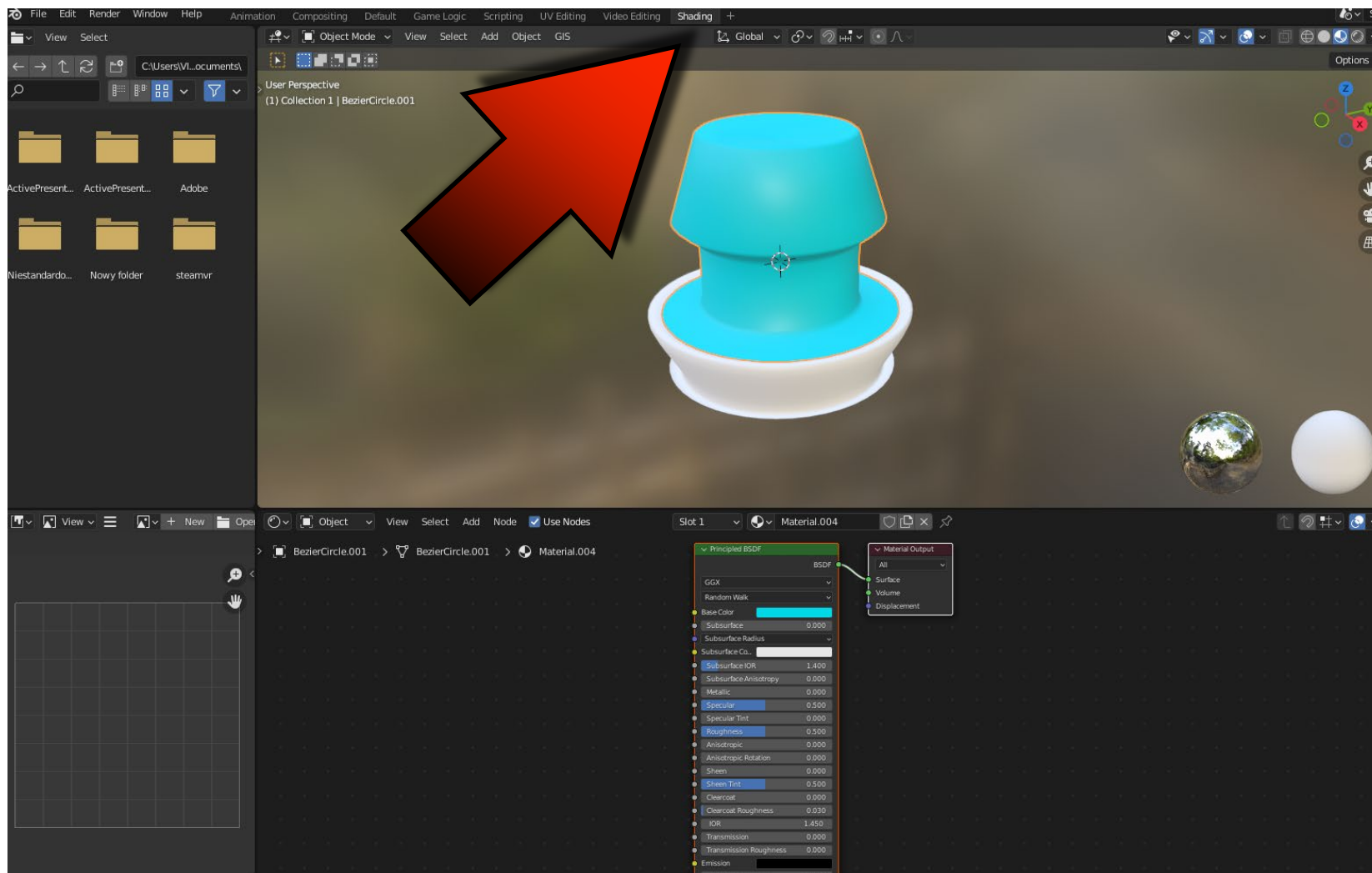
HUBS - PRZEMIESZCZANIE TEKSTURY

KORZYSTAJĄS Z NARYSOWANEJ FONTANNY SAMODZIELNIE STÓRZ SIATKĘ KTÓRA BĘDZIE SYMULOWAŚ WODĘ



HUBS - PRZEMIESZCZANIE TEKSTURY

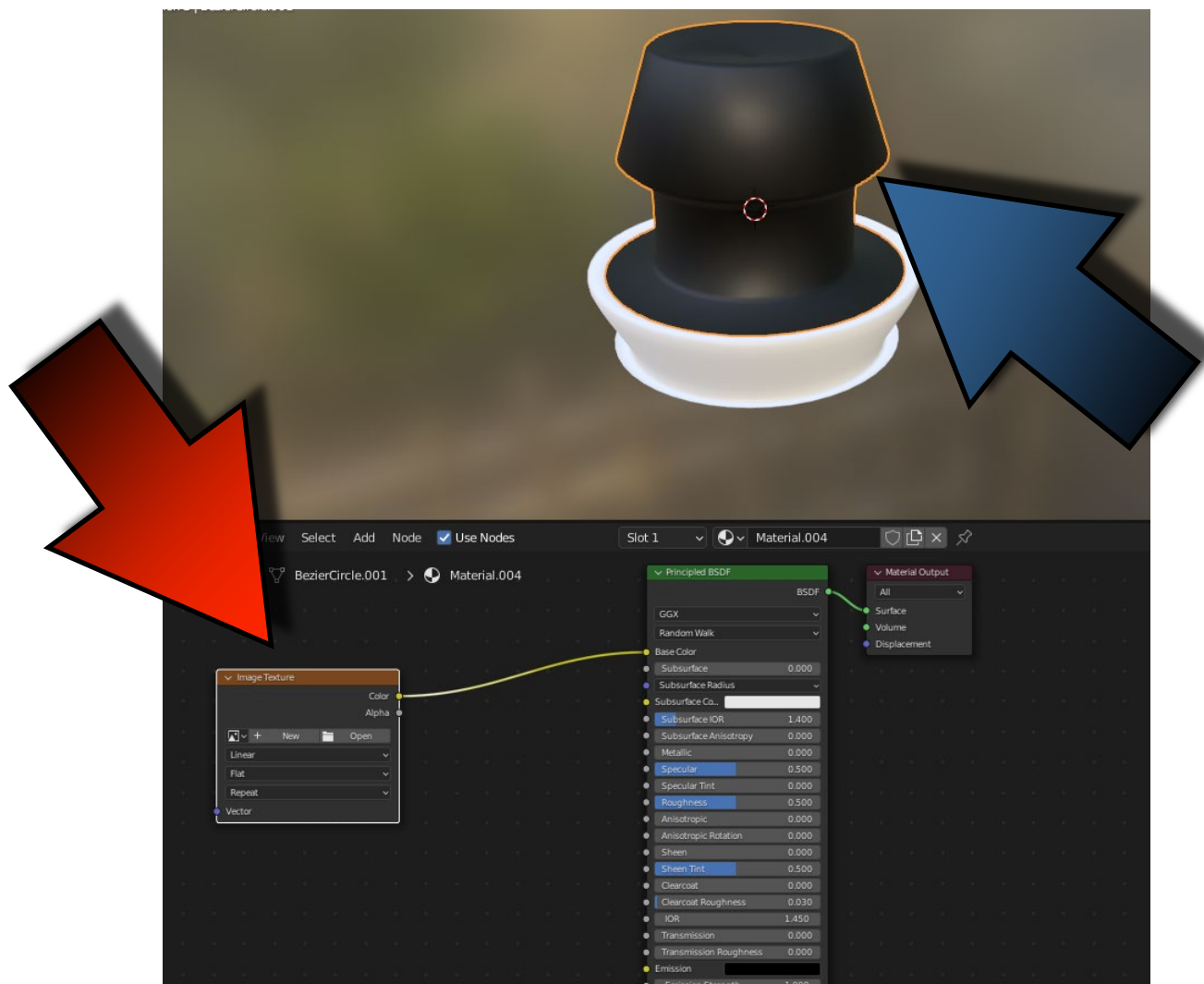
PRZEJDŹ DO SHADING



HUBS - PRZEMIESZCZANIE TEKSTURY

POWER OF AR AND VR

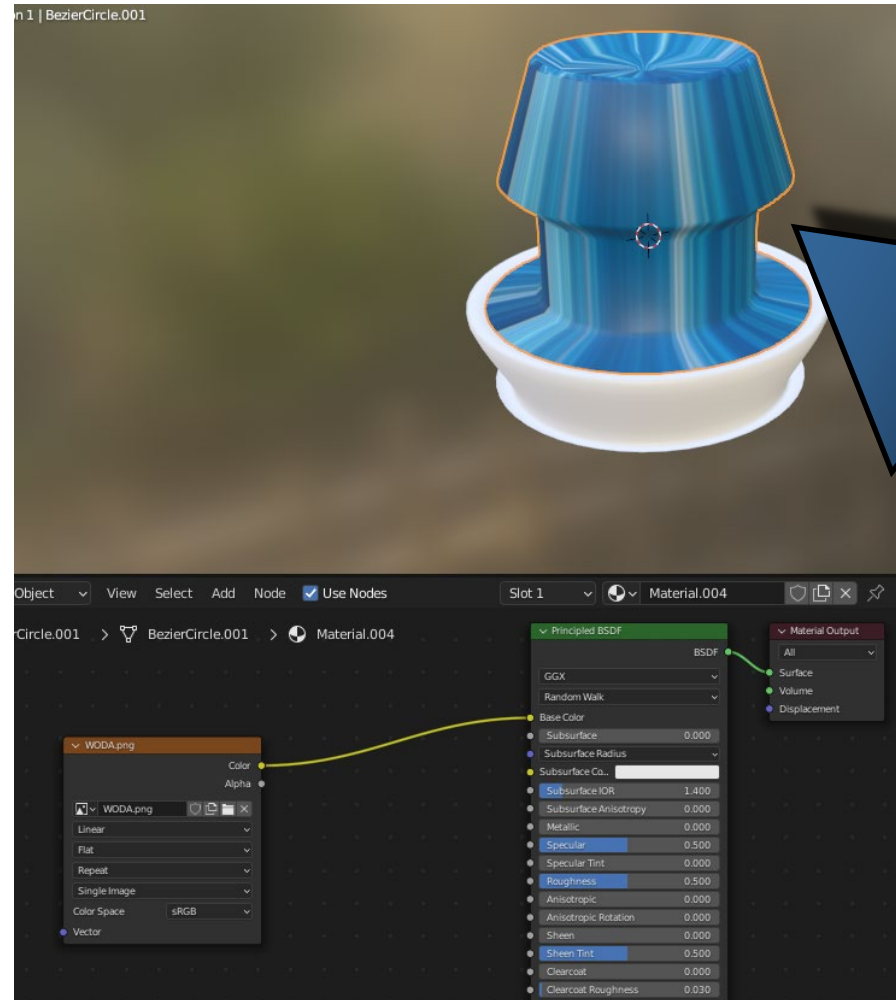
DLA ZAZNACZONEGO ELEMENTU DODAJ IMAGE TEXTURE



HUBS - PRZEMIESZCZANIE TEKSTURY

POWER OF AR AND VR

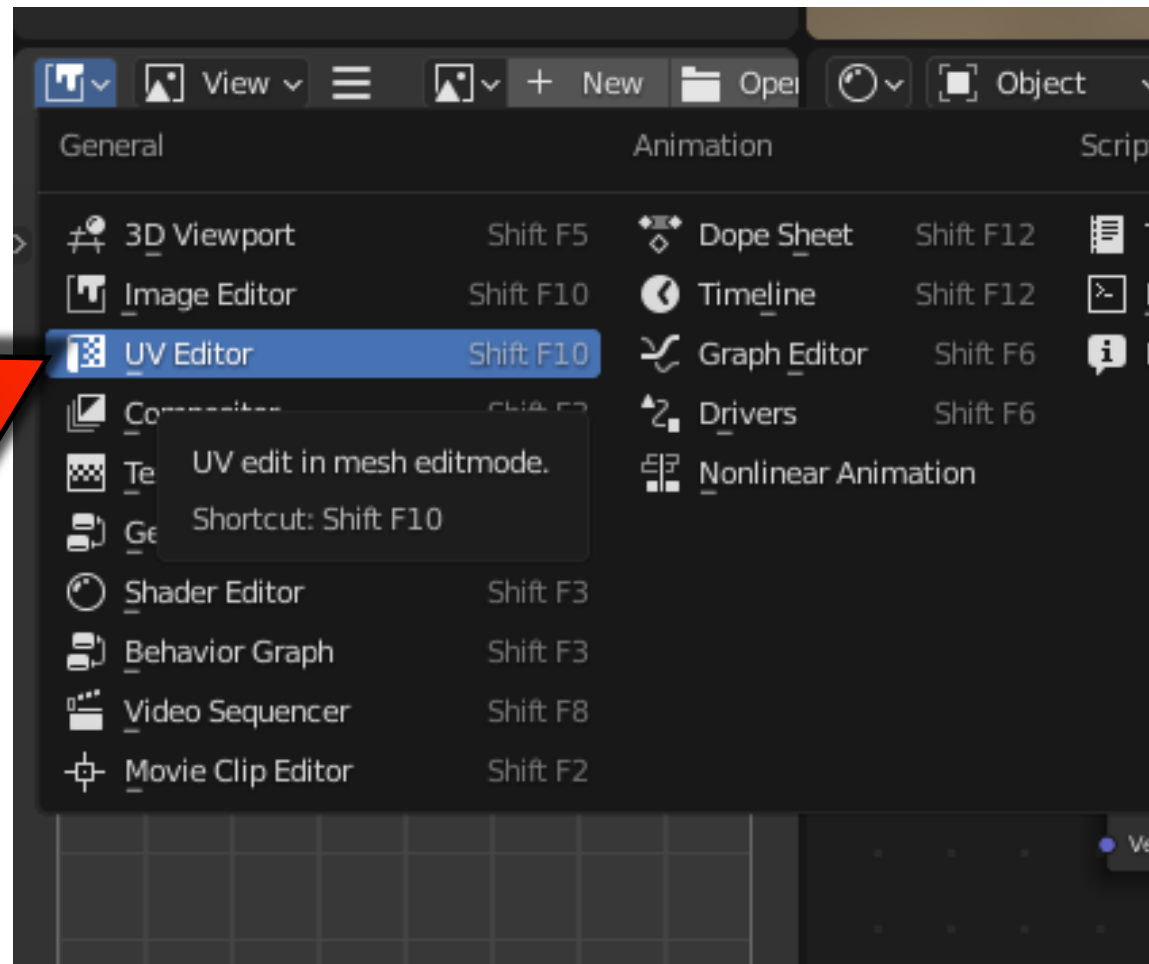
DODAJ WCZEŚNIEJ POBRANĄ TEKSTURĘ WODY



HUBS - PRZEMIESZCZANIE TEKSTURY

POWER OF AR AND VR

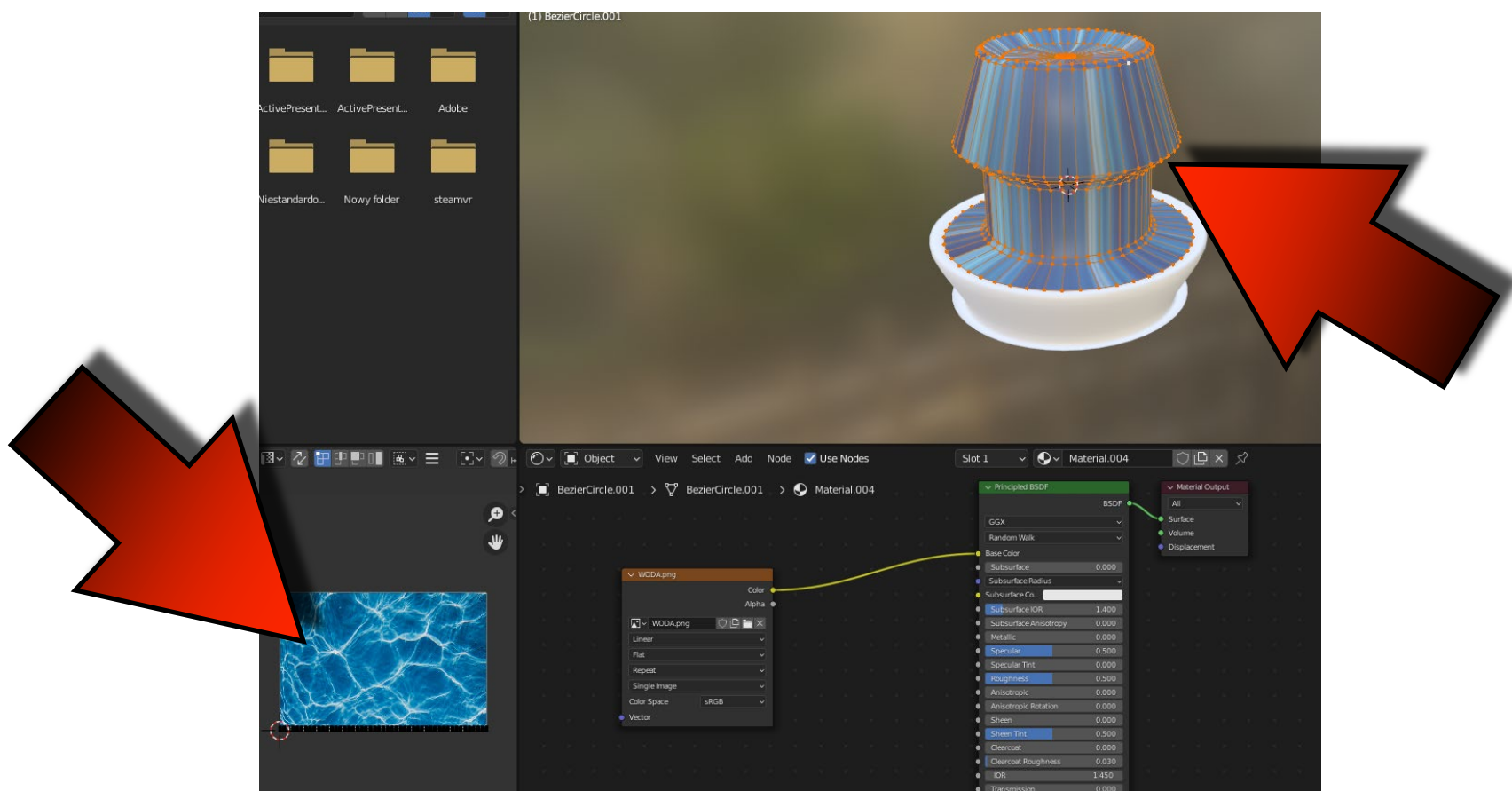
OTWÓRZ OKIENKO UV EDITOR



HUBS - PRZEMIESZCZANIE TEKSTURY

POWER OF AR AND VR

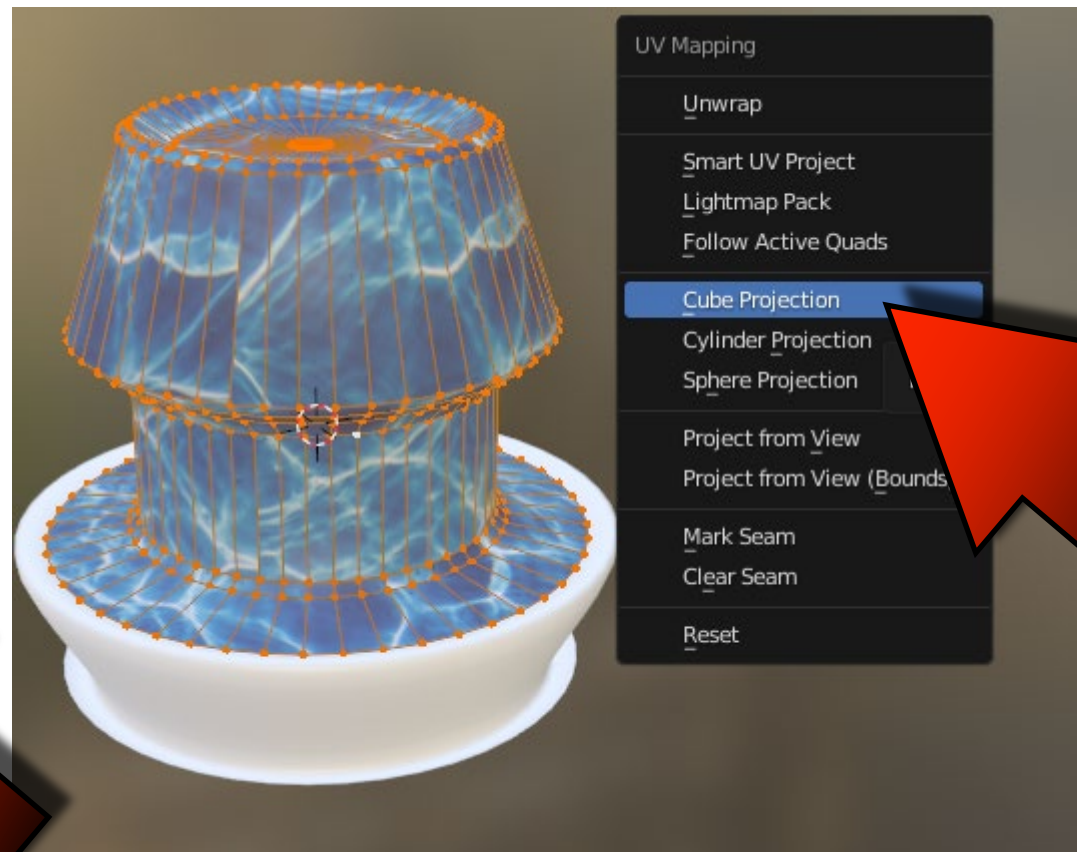
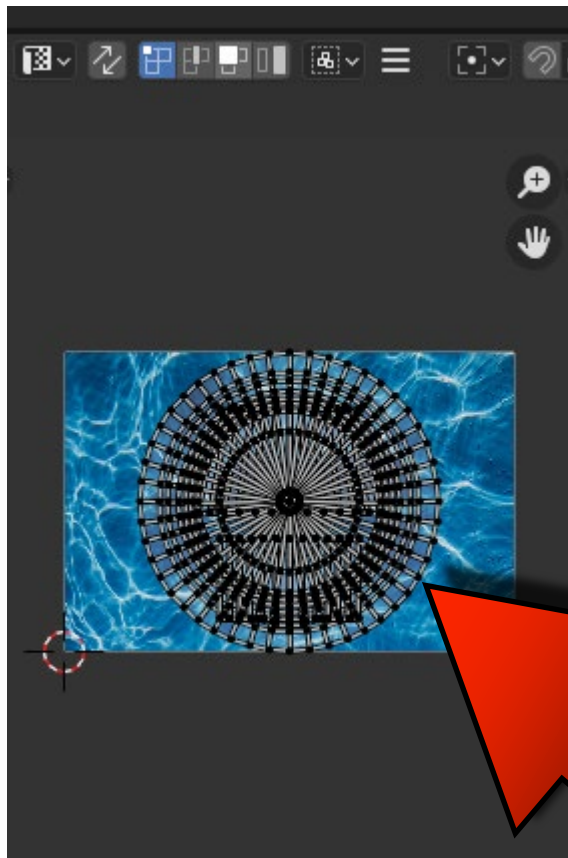
WEJDŹ DO EDIT MODE SIATKI WODY



HUBS - PRZEMIESZCZANIE TEKSTURY

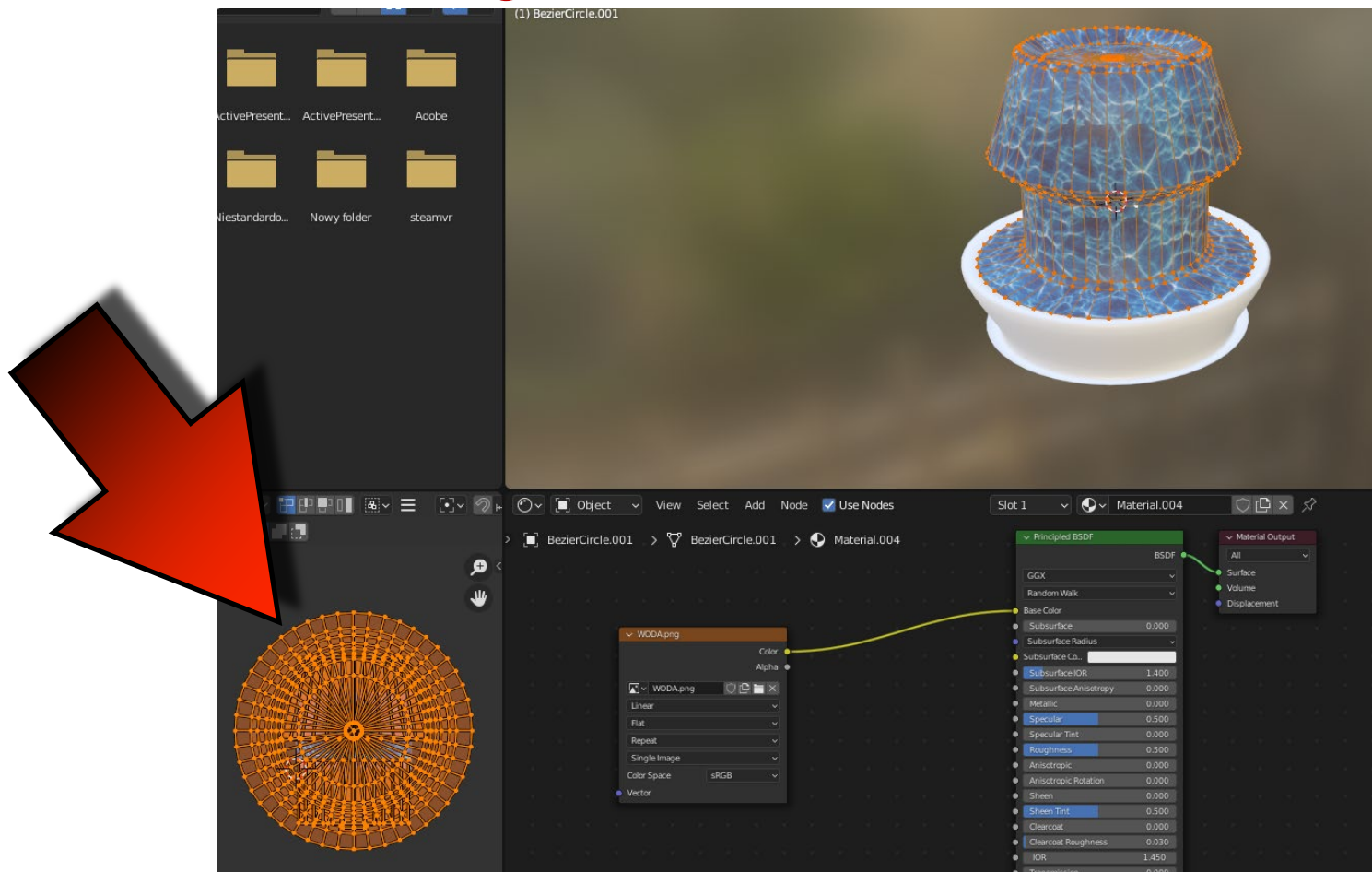
POWER OF AR AND VR

NACIŚNIJ U I WYBIERZ CUBE PROJECTION



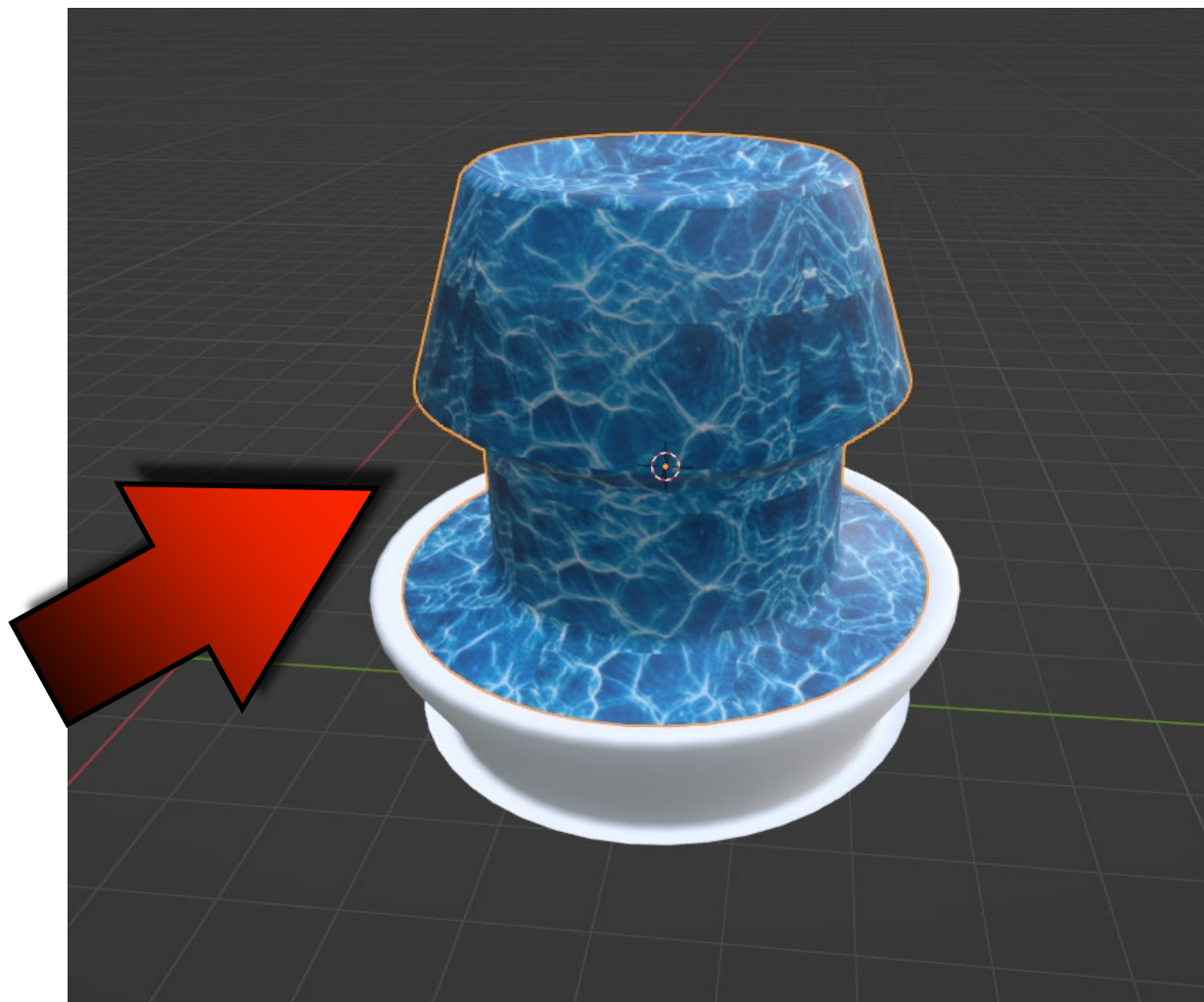
HUBS - PRZEMIESZCZANIE TEKSTURY

MOŻESZ POWIĘKSZYĆ SIATKĘ



HUBS - PRZEMIESZCZANIE TEKSTURY

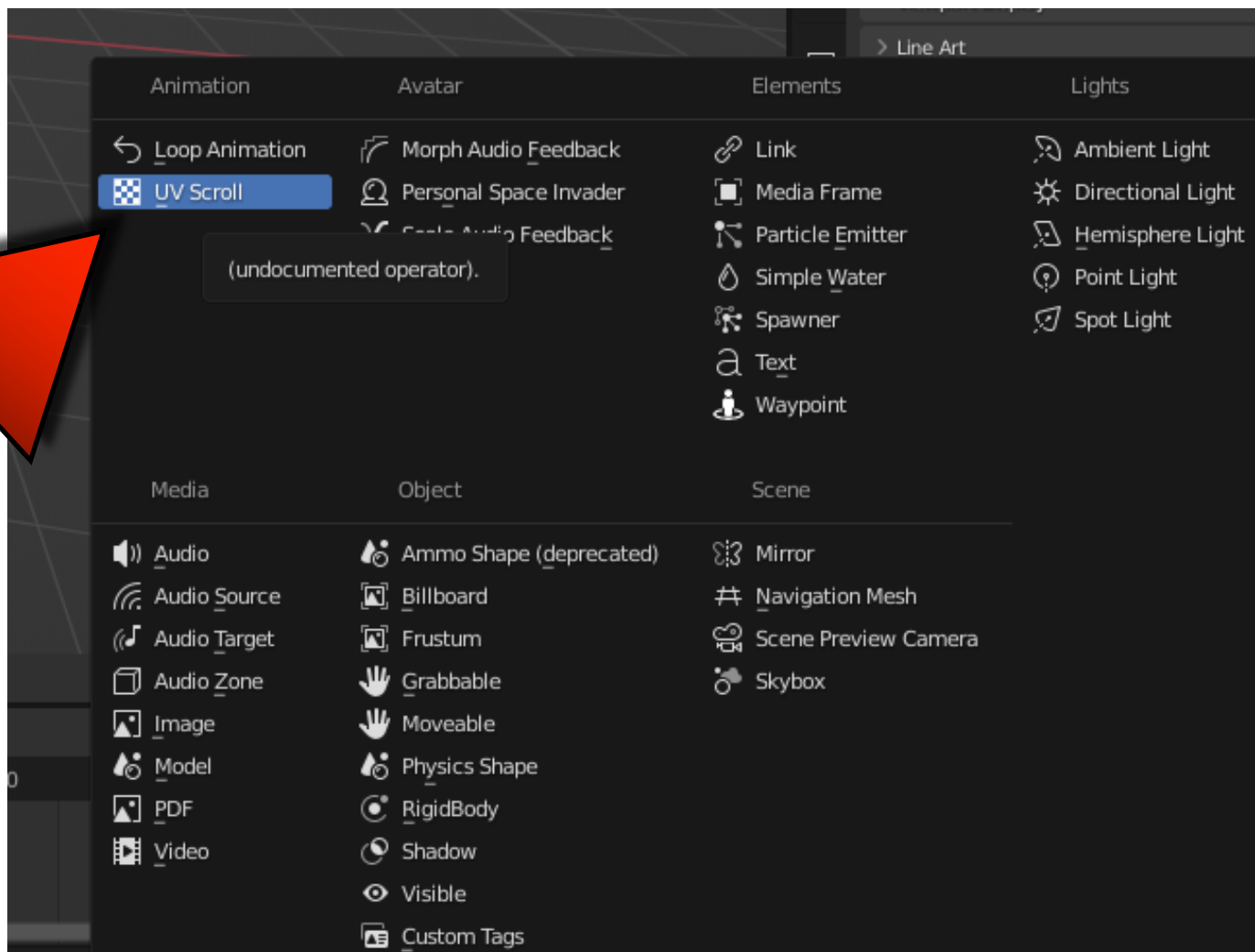
WRÓĆ DO WIDOKU 3D



HUBS - PRZEMIESZCZANIE TEKSTURY

POWER OF AR AND VR

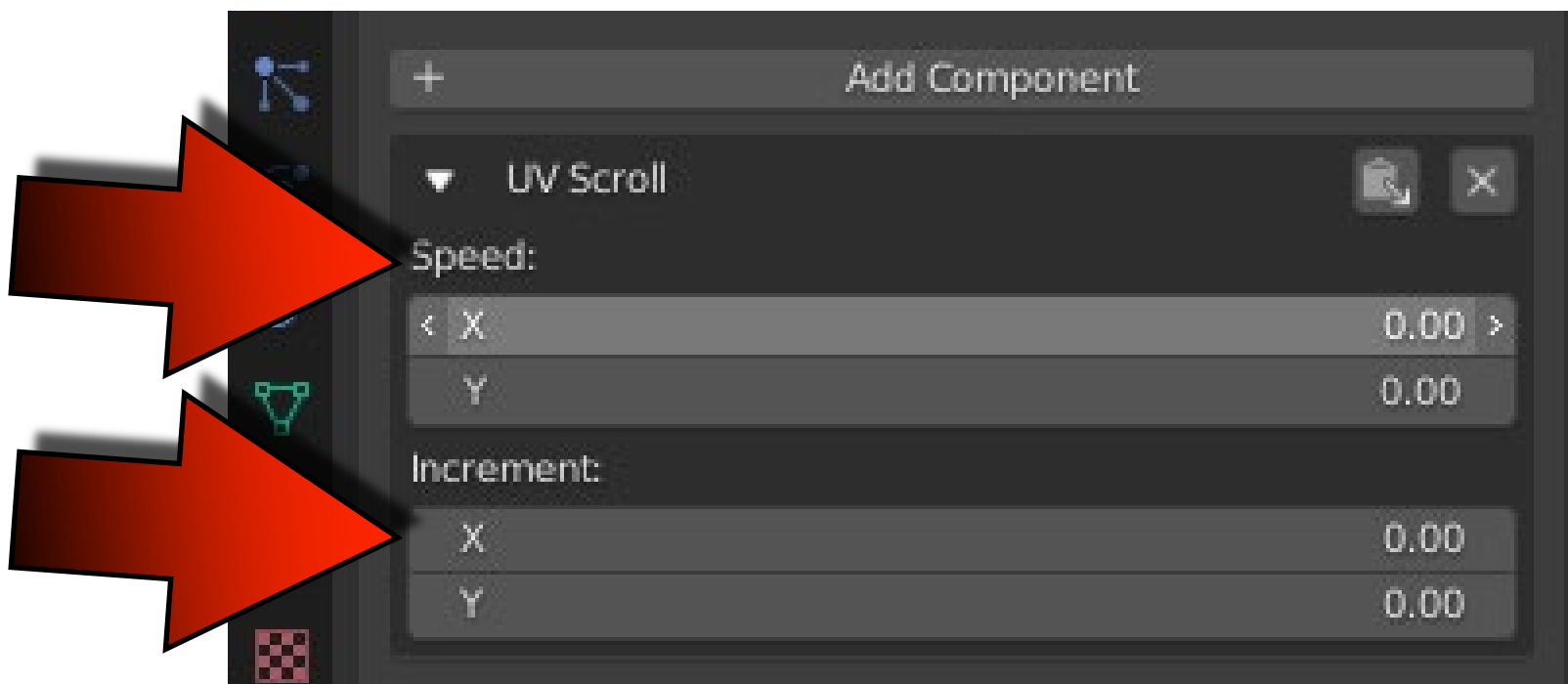
WODZIE DODAJ KOMPONENT UV SCROLL



HUBS - PRZEMIESZCZANIE TEKSTURY

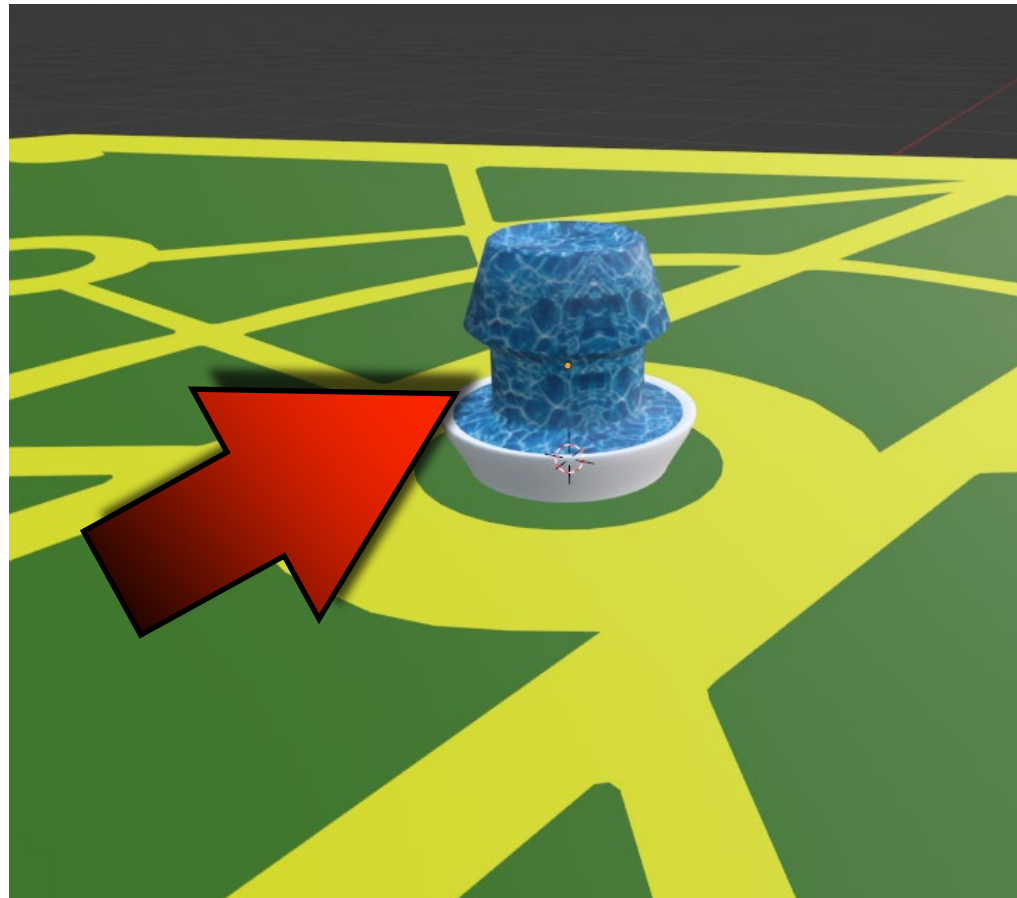
POWER OF AR AND VR

ZMIENIAJĄC PARAMETRY **SPEED I INCREMENT** MOŻESZ ZMIENIAĆ SYMULACJE PRZEPŁYWU WODY



HUBS - PRZEMIESZCZANIE TEKSTURY

UMIEŚĆ JĄ NA ŚRODKU PLACU



HUBS - PRZEMIESZCZANIE TEKSTURY

UMIEŚĆ PLIK W SYSTEMIE I ZOBACZ DZIAŁANIE



SPEED Y = -0.5

<https://youtu.be/haiEJbhUTBc>

POWER OF AR AND VR

DZIĘKUJĘ ZA UWAGĘ



Co-funded by
the European Union



2024-1-PL01-KA220-VET-000243150

την Ευρωπαϊκή Ένωση
co-funded by

2024-1-PL01-KA220-VET-000243150