

Osnove virtualnih okruženja – 1. vježba

MOJI INICIJALI

Stvorio sam inicijale koristeći opciju Text (klikom na alatnu traku Add -> Text), promijenio način prikaza u Edit mode i promijenio defaultni tekst u svoje inicijale IŠ (backspace za brisanje). Vratio sam se na način prikaza Object mode, rotirao tekst u XY ravninu (odabirom opcije rotate sa lijeve strane ekrana i upisujući kutove za pravilnu rotaciju). Skalirao sam tekst odabirom opcije scale. Unutar načina Edit mode kliknuo sam na opciju Material sa desne strane ekrana, kliknuo Add i pod stavkom Diffuse promijenio boju teksta u zelenu. Klikom na Object Data neposredno ispred opcije Material, te pod stavkom Font (Regular) odabrao sam prikladan font (iz direktorija Windows/Fonts). Promjenom parametra Extrude unutar stavke Geometry sa 0 na 0.05 dobio sam trodimenzionalni tekst. Vratio sam se na prikaz Object Mode, dodao novi izvor svjetla – reflektor (klikom na Add -> Lamp -> Spot) i postavio ga iznad samog teksta inicijala, namjestio poziciju kamere tako da je vidljivo sve potrebno i iscrtao scenu. Klikom na opciju Render -> Render dobivena je slika iz pogleda kamere. Unutar dijela ekrana Render Result odabirom opcije Image -> Save as Image, slika je spremljena u željeni direktorij.



Slika 1. Inicijali

RETRO STOLICA I STOL

Na početku sam stvorio kvadar koji predstavlja radnu površinu stola. Pri tome sam koristio Add -> Mesh -> Cube i skalirao objekt kako bi dobio željeni oblik. Tada sam promijenio način rada u Edit Mode, označio donju stranicu objekta i u lijevom izborniku stavke Add odabrao opciju Subdivide. To je podijelilo stranicu rekurzivno na više njih, te dok su sve bile označene, kliknuo sam opciju Subdivide još nekoliko puta. Tada sam označio pravokutnike koji će predstavljati noge stola (višestruko označavanje radi se držanjem tipke shift i pritiskanjem desne tipke miša) i koristeći opciju Extrude Region povlačenjem miša stvorio noge stola. Dodatno sam im promijenio oblik koristeći opcije Translate i Scale. Stolica je također napravljena na sličan način, koristeći opcije Subdivide te Extrude Region. Kako bi stol i stolica poprimili retro izgled, promijenio sam boju materijala (Diffuse) u cyan. Kao i u zadatku sa inicijalima, dodao sam novi izvor svjetla, reflektor, koji je postavljen iznad stola i stolice. Kamera je namještena kako bi cijela scena bila vidljiva i slika je spremljena opcijom Image -> Save Image.



Slika 2. Retro stolica i stol