# vježba iz OVO-a

**Slovo M**

Stvorila sam kocku klikom na Polygon Cube u tabu Polygons. Koristeći Scale Tool rastegnula sam kocku. Izdužila sam jedno lice kvadra, desnim klikom miša na objekt- Face. Selektirala sam gornju povrsinu, te na glavnom izborniku kliknula na Edit Polygons -> Extrude Face. Ponovila sam isto na desnoj strani kvadra, tako da sam dobila kosinu. Prebacila sam se natrag u object mode, te zrcalila sa funkcijom Mesh -> Mirror Geometry. Prebacila sam se na mode Vertex, te odabrala gornja 2 vertexa na središnjem dijelu slova M, te ih sa Move Toolom povukla prema gore. Te isto to ponovila s donja 2 vertexa, i bočnim.

**Slovo S**

Stvorila sam krivulju sa Curves -> EP Curve Tool u obliku slova S. Zatim sam nacrtala kruznicu sa Create -> NURBS Primitives -> Circle. Nakon toga sam prvo kliknula na kruznicu, tek nakon tog na krivulju, te ih zajedno selektirane extrudala klikom na Surfaces -> Extrude. Bitno je napomenut opcije, odnosno Style mora bit na Tube, Pivot na Closest end poing, Orientation Profile na normal, Curve range na Partial, a Output Geometry na NURBS.

**Tvrda Stolica**

Kreirala sam prvu nogu stolice klikom na Polygon cube te koristeći Scale Tool izduzila kocku na odgovarajuću veličinu. Naredbom ctrl+D duplicirala sam nogu, te ponovila to još dva puta. Zadnje dvije noge sam izduzila (prebacila se na mode Face desnim klikom miša te Edit Polygons -> Extrude Face), te ih povukla malo unazad. Huehuehuehue Mordekaiser #1 Na taj način sam dobila naslon. Dupliciranjem nogu te koristeći Scale Tool napravila sam ostatak dizajna stolice. Sjedište sam napravila također koristeći Polygon cube. Dizajn na naslonu stolice sam napravila koristeći Snap Together Tool. Kopirala sam nogu stolice, te rotacijom i skaliranjem oblikovala letvice. Nakon toga koristeći Snap Together Tool, selektirala jednu stranu letvice te naslon, da se spoje zajedno (da budu pod istim kutem). Ponovno sam kopiranjem i rotacijom letvice napravila ostale letvice, te oblikovala dizajn naslona. Sjedište sam oblikovala korištenjem opcija Insert Edge Loop te Mesh->Smooth. Na ostatak stolice (bez sjedišta) sam jos koristila i Bevel, zbog lijepšeg dizajna. Na kraju sam dodala boje, pod opcijom Randering pa Anisotropic Material, te u attribute editoru odabrala željenu boju.

**Stol**

Ponovno sam koristila Polygon cube. Desnim klikom miša prebacila sam se u mode Edge, te koristila opciju Bevel za lijepši dizajn stola. Noge stola sam napravila koristeći opcije CV Curve Tool te Revolve. Ponovno opcijom Scale Tool odabrala željenu veličinu, te duplicirala. Na kraju ponovno odabrala željenu boju u attribute editoru.