

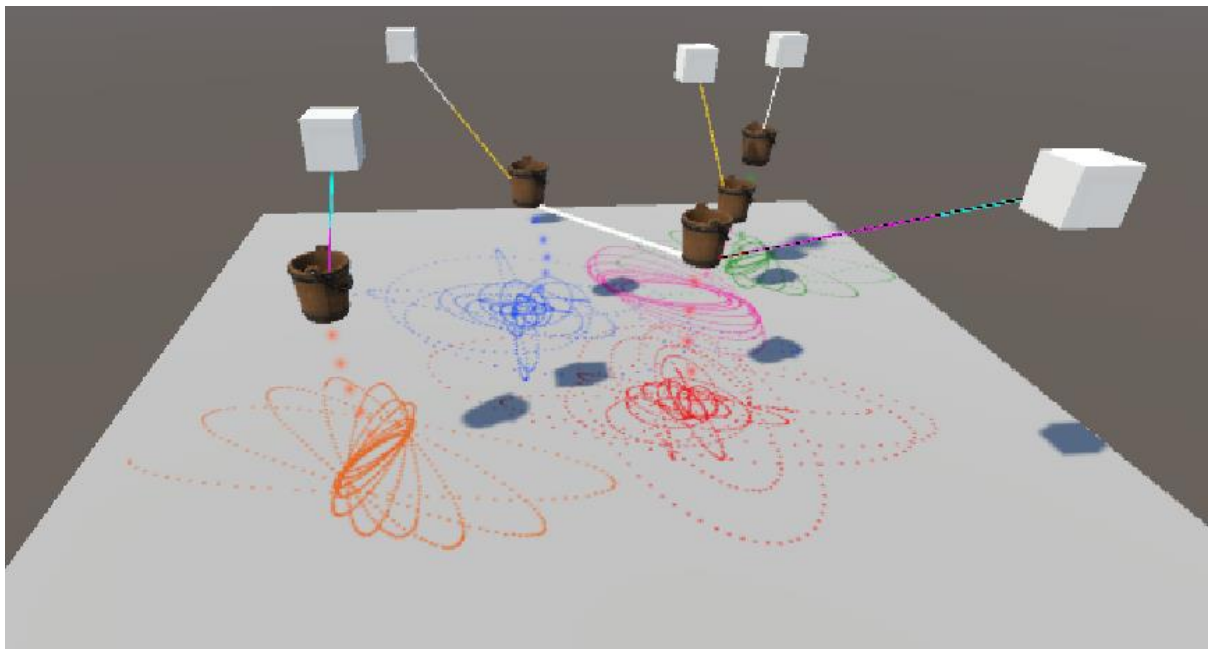
# RAČUNALNA ANIMACIJA

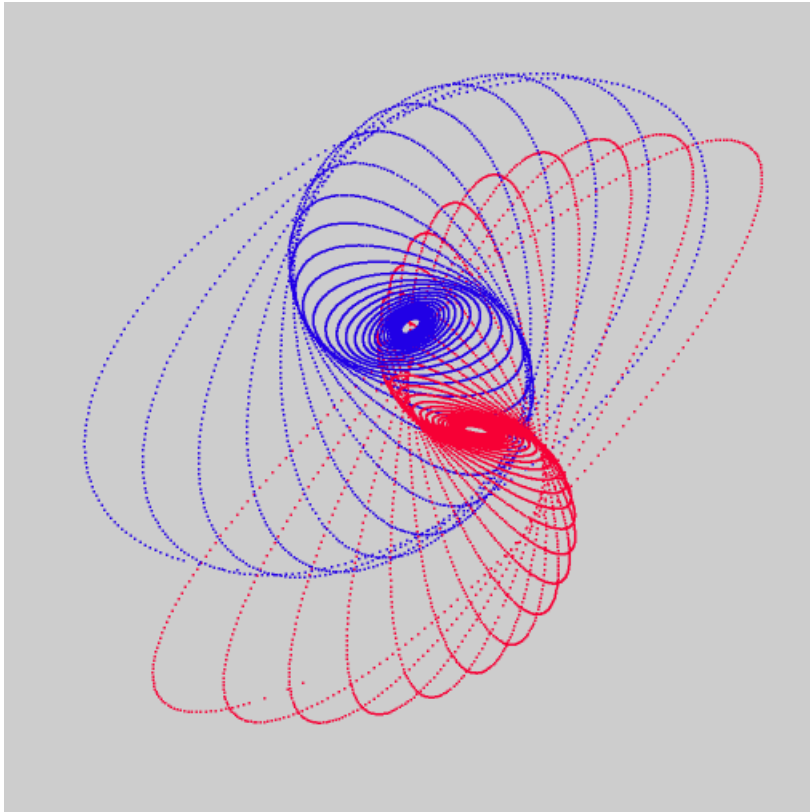
## 3. LABORATORIJSKA VJEŽBA

### Opis razvijenog proizvoda

Napravljeno je slikanje njihalom, to jest oprugom u Unityu.

Čestica sa masom je spojena na oprugu i slobodno se kreće pod utjecajem gravitacije i početnom zadanom silom. Opruga dodaje elastičnu silu koja vuče česticu natrag prema ravnotežnom položaju. Čestica ostavlja trag boje nad ravinom ispod i time na kraju nastaje slika. Može postojati više sustava opruge i čestice. Na kraju simulacije, tekstura objekta poda se sprema u PNG datoteku.





Finalna slika od jedne simulacije sa 2 sustava opruge.

### Upute za pokretanje

Treba se skinuti projekt i imati instaliran Unity. Zatim se u Unity uveze projekt s diska. U scenu možete samovoljno dodati sustave opruga i čestica te definirati njihov položaj i boju koja će padati na pod. Također, za svaki sustav možete definirati parametre kao što su koeficijent opruge, koeficijent prigušenja, masu čestice, početnu brzinu čestice. Za pod možete definirati kolika će biti “debljina” bojanja. Stisnite na play i kad želite ugasite simulaciju i uživajte u slici koju ste izgenerirali.