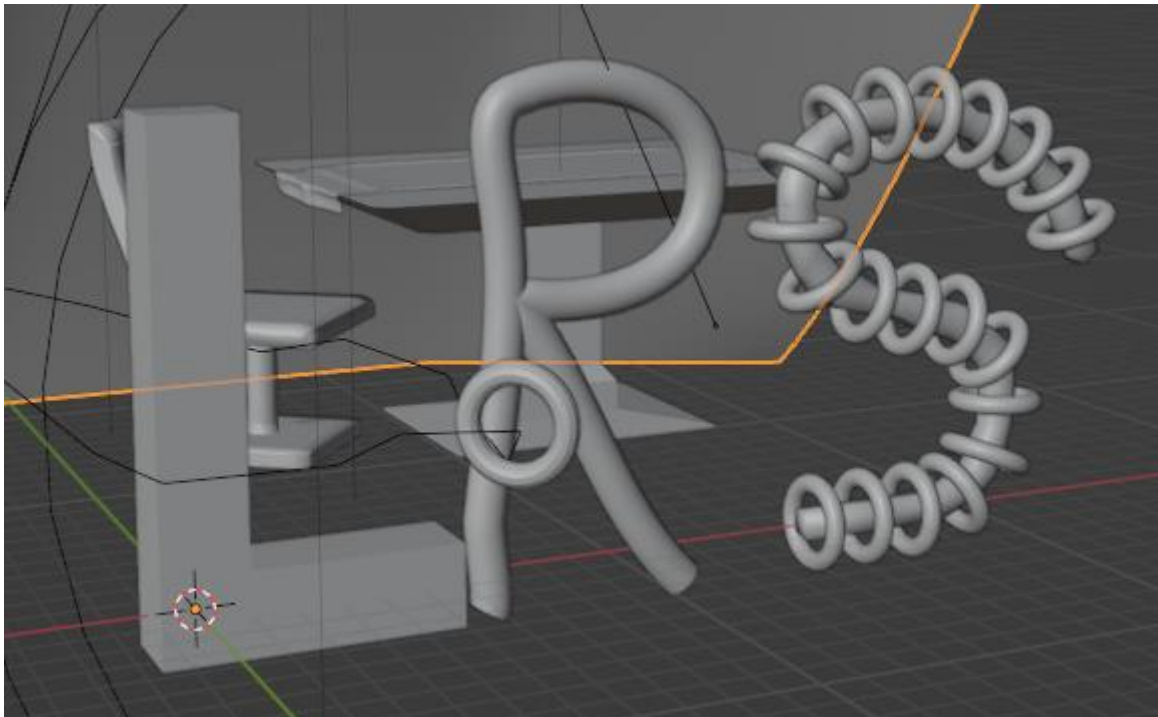


Lab1

Osnove Virtualnih Okruženja

Iztada inicijala

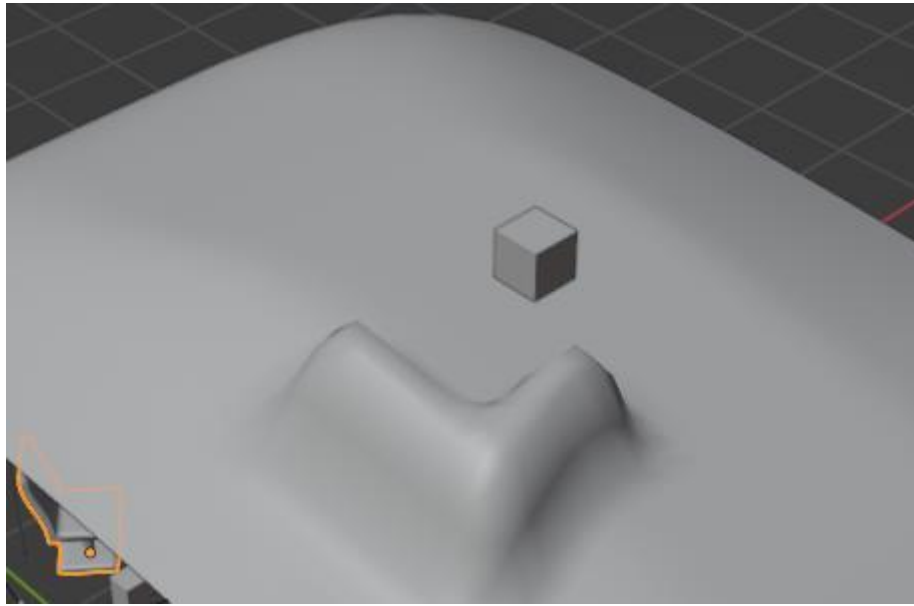


- L je napravljen ekstrudanjem stranica kocke
- R je napravljen pomoću nacrtane krivulje te joj je dodana debljina (bevel postavka krivulje)
- S isto kao R ali je još dodan torus i array i curve modifier na torus koj prati krivulju

Izrada stola i stolac

- STOL je napravljen od jedne kocke i ekstrudanjem i bevel alatima je postignut oblik stola, te je stolnjak plane kojem je dodana mala debljina i subdividan je nap unu dijelova te je napravljen cloth simulation preko stola u physics tabu od oba ta objekta.
- STOLAC je napravljen isto od jedne kocke te je za zakrivljenost korišten Shift+W kako bi savio naslon u željeni oblik

Izrada NURBUS



- NURBUS ploha je dodana i oblikovana podjelom na više dijelova te pomicanjem tih dijelova u željeni oblik.

Animacija

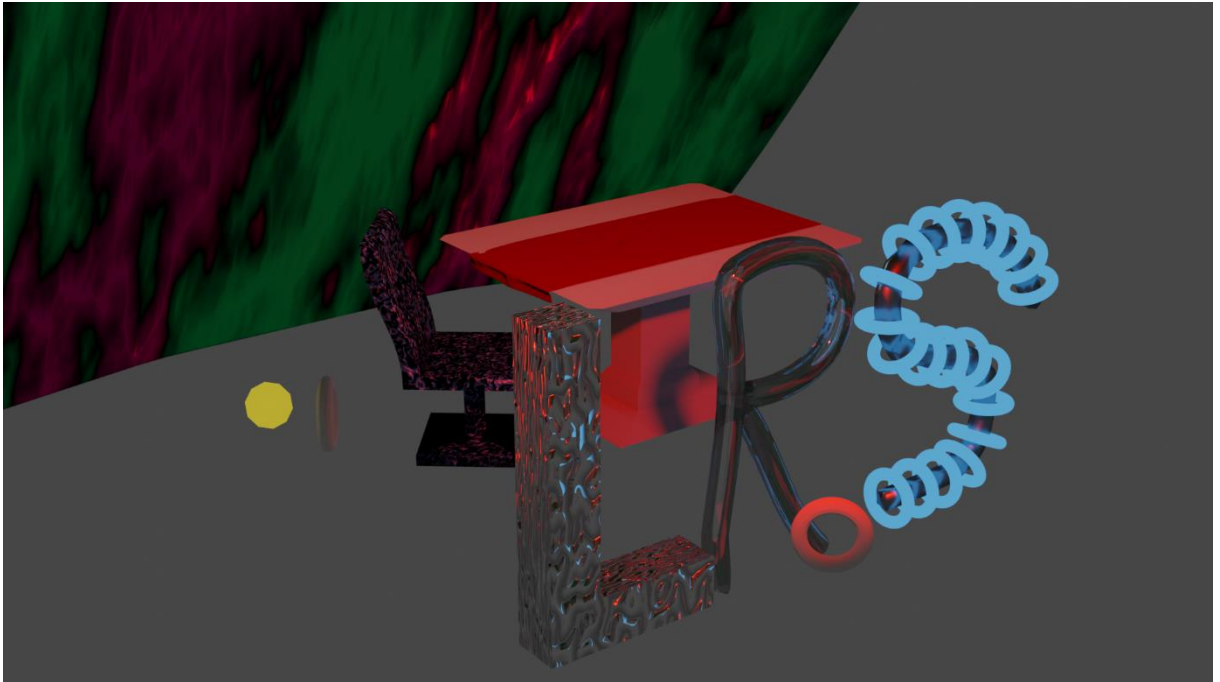
- Za animiranje raznih stvari s key frame svojstva, razna svojstva pojedinih predmeta, te je animiran torus oko slova S, loptica koja prlazi kroz 2 torusa (ona je animirana po krivulji koja prolazi kroz toruse korištenjem animate path funkcionalnosti), kamera je animirana.

Teksture i materijali

- Teksture su napravljene od generičnih tekstura koje već postoje u blender te su onda obojane na UV od objekta. Objekti su prije toga smart UV project – ani.
- Materijali su dani u material tabu i tamo se pod colour stavlja naša tekstura, te su im dodana dodatna svojstva kroz shader editor (glossy, glass ...)

Renderanje

- Korišten je cycles kako bi se dobila što veća kvaliteta osvjetljenja i refleksija



- <https://youtu.be/X30Ti1LQTVM>