Lab1

Osnove Virtualnih Okruženja

# Iztada inicijala

A computer generated image of a letter r

Description automatically generated

* 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 stoljnjak plane kojem je dodana mala debljina I subdividan je nap uno djelova 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

A white cube on a white surface

Description automatically generated

* NURBUS ploha je dodana I oblikovana podjelon na više djelova te pomicanjem tih djelova u željeni oblik.

# Animacija

* Za animoranje 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 aimirana.

## 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 sui m dodana dodatna svojstva kroz shader editor (glossy, glass …)

## Renderanje

* Korišten je cycles kako bi se dobila što veća kvaliteta osvijetljenja i refleksija
* A desk and chair with letters and numbers

  Description automatically generated with medium confidence
* <https://youtu.be/X30Ti1LQTvM>