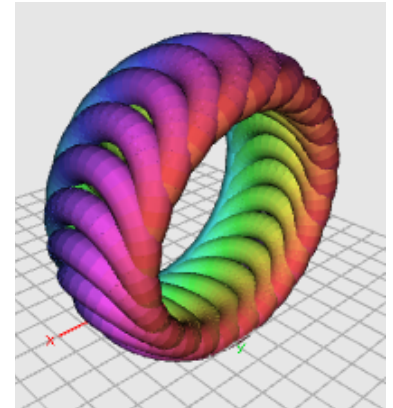

Tema 8

PRIMER 1:

Šarena narukvica koja se pravi od krugova koji se nadovezuju, a elementi tih krugova su sfere

KORACI REŠAVANJA:

- Extruding ide pre konstrukcije kruga
- Pravimo prvo jedan krug (unutrasnja petlja ponavljanja)
 - Pomeraj,
 - Rotacija po Z
 - Crtanje male sfere
 - Promena boje
- Testiranje
- Dodajemo da se sad od tog jednog obruca napravi da se iscrtava puno istih i nadoveže kako bi se napravila narukvica (spoljasnja petlja ponavljanja)
 - Crtanje jedne
 - Rotacija po y
 - Pomeraj
- Testiranje
- Isprobati razne opcije, menjati vrednosti
 - Ponavljanja
 - Precnika sfere
 - Pomeraje
 - Promenu boje



```
kad kliknem na
reset
start extruding lines
ponavljanje 36
  move 0.3
  rotate z by 10
  sphere Dia. 0.5
  change hue by 10
```

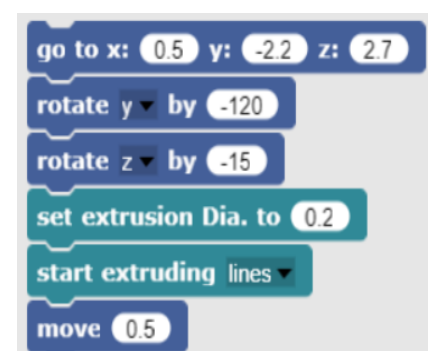
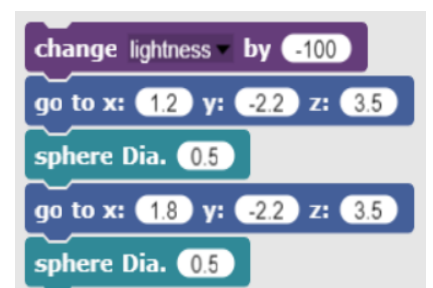
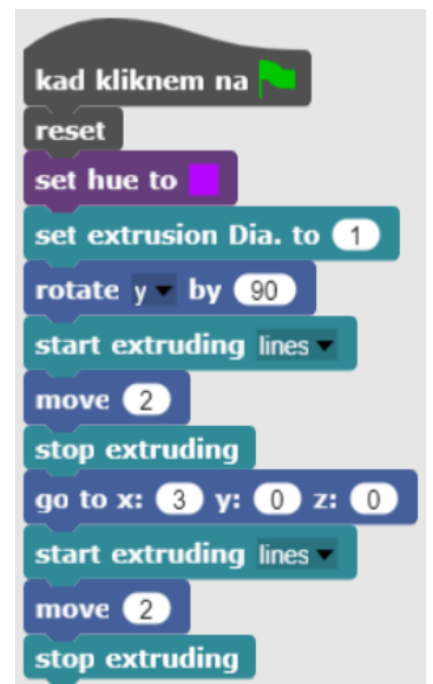
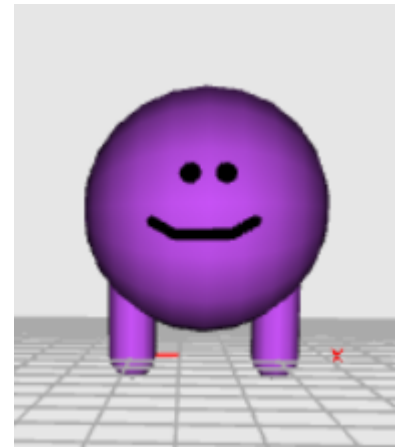
```
kad kliknem na
reset
start extruding lines
ponavljanje 24
  ponavljanje 36
    move 0.3
    rotate z by 10
    sphere Dia. 0.5
    change hue by 10
  rotate y by 15
  move 1
```

PRIMER 2:

Crtamo lika lopticu koji ima oci usta i noge

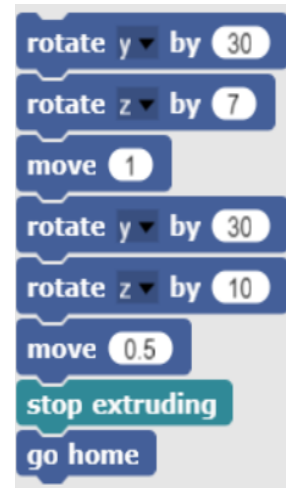
KORACI REŠAVANJA:

- Resetovanje scene
- Izbor boje
- Crtanje nogu
 - Podesavanje debljine crtanja u obliku kruga
 - Rotiramo y
 - Crtanje prve noge
 - Izvlacenje linija
 - Pomeraj
 - Stop Extruding, zavrsetak prve noge
 - Pomeraj na poziciju odakle ce da krene druga noga
 - Start izvlacenja linija
 - Pomeraj
 - Stop Extruding, zavrsetak druge noge
- Testiranje
- Dodavanje trupa
 - Pozicioniranje
 - Crtanje sfere
- Testiranje
- Dodavanje elemenata na licu
 - Oci
 - Promena boja na crnu
 - Pozicioniranje za levo oko
 - Crtanje sfere precnika 0.5
 - Pozicioniranje za desno oko
 - Crtanje sfere precnika 0.5
 - Usta
 - Pozicioniranje na poziciju 0.5 -2.2 2.7
 - Podesavanje rotacije za y
 - Podesavanje rotacije za z
 - Podesavanje debljine iscrtavanja
 - Start extruding lines
 - Pomeraj 0.5



- Crtanje centralnog dela osmeha
 - Podesavanje rotacije za y
 - Podesavanje rotacije za z
 - Pomeraj
- Crtanje desnog dela osmeha
 - Podesavanje rotacije za y
 - Podesavanje rotacije za z
 - Pomeraj
- Kraj ekstrudinga
 - Povratak na pocetnu poziciju

- Testiranje



PRIMER 3:

Crtanje po želji na osnovu svega do sada naučenog.