

# Blender 3D – základní kurz

Kód kurzu: BLEND1

V úvodní části kurzu se na teoretické úrovni seznámíte se základními koncepty produkce 3D grafiky – modelováním, UV mappingem, texturováním, přípravou materiálů, riggingem, animacemi, svícením a renderováním. V druhé části kurzu budete pracovat v open-source (bezplatném) softwaru Blender 3D. Naučíte se základy 3D modelování a vytvoříte svůj jednoduchý model, připravíte scénu, kam jej umístíte, připravíte materiály, kterými ho otexturujete, nasvítíte scénu, připravíte kameru a nakonec vytvoříte výstup v podobě obrázku a animace. Kurz je velmi vhodný i jako úvod do světa 3D grafiky obecně, s možností následně pokračovat v jakémkoliv jiném 3D software.

Pobočka	Dnů	Cena kurzu	ITB
Praha	3	11 700 Kč	0
Brno	3	11 700 Kč	0
Bratislava	3	510 €	0

Uvedené ceny jsou bez DPH.

## Termíny kurzu

Datum	Dnů	Cena kurzu	Typ výuky	Jazyk výuky	Lokalita
<b>G</b> 19.02.2025	3	10 530 Kč	Prezenční	CZ/SK	Gopas Praha Prezenční
03.03.2025	3	510 €	Prezenční	CZ/SK	Gopas Bratislava Prezenční
05.05.2025	3	510 €	Online	CZ/SK	Gopas Bratislava Online
21.05.2025	3	11 700 Kč	Prezenční	CZ/SK	Gopas Praha Prezenční

Uvedené ceny jsou bez DPH.

## Pro koho je kurz určen

Kurz je určen pro začínající 3D grafiky. Předpokládá se základní znalost 2D grafiky.

## Požadované vstupní znalosti

Základy práce v běžných 2D grafických programech (Photoshop, Illustrator nebo alternativy).

## Osnova kurzu

### Úvod

- teorie a principy 3D modelování
- přehled možností programu Blender 3D
- instalace Blenderu 3D
- základní ovládání Blenderu 3D – orientace v 3D prostoru, typy navigace
- výčet typů oken, seznámení s 3D pohledem, property window, outliner

### Vytváření 3D scén

- objekty ve scéně a základní práce s nimi – přidávání, transformace, rotace, scaling
- základy práce s objekty typu mesh, křivka, text, metaball, empty
- modelování mesh v editačním módu – selekce, transformace, extruze, přidávání/ubírání geometrie
- modelování pomocí sochacích nástrojů
- modifikátory a jejich využití
- organizace scény, hierarchické uspořádávání scény
- textury
- práce s kamerou
- animace – keyframing na úrovni objektů

#### GOPAS Praha

Kodaňská 1441/46  
101 00 Praha 10  
Tel.: +420 234 064 900-3  
[info@gopas.cz](mailto:info@gopas.cz)

#### GOPAS Brno

Nové sady 996/25  
602 00 Brno  
Tel.: +420 542 422 111  
[info@gopas.cz](mailto:info@gopas.cz)

#### GOPAS Bratislava

Dr. Vladimíra Clementisa 10  
Bratislava, 821 02  
Tel.: +421 248 282 701-2  
[info@gopas.sk](mailto:info@gopas.sk)



Copyright © 2020 GOPAS, a.s.,  
All rights reserved

# Blender 3D – základní kurz

- animace – shape key
- úvod do pokročilejších problematik – armature, rigging, vertex groups, vertex colors, constraints, drivers, action, NLA

Rendering za pomoci rendereru Cycles:

- materiálové nastavení
- světla
- vyrenderování scény a výstupní nastavení, nastavení výstupu animace

**GOPAS Praha**  
Kodaňská 1441/46  
101 00 Praha 10  
Tel.: +420 234 064 900-3  
[info@gopas.cz](mailto:info@gopas.cz)

**GOPAS Brno**  
Nové sady 996/25  
602 00 Brno  
Tel.: +420 542 422 111  
[info@gopas.cz](mailto:info@gopas.cz)

**GOPAS Bratislava**  
Dr. Vladimíra Clementisa 10  
Bratislava, 821 02  
Tel.: +421 248 282 701-2  
[info@gopas.sk](mailto:info@gopas.sk)



Copyright © 2020 GOPAS, a.s.,  
All rights reserved