

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

GOPAS Praha

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

GOPAS Brno

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

GOPAS Bratislava

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



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

Blender 3D – základní kurz

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

GOPAS Brno

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

GOPAS Bratislava

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



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