

Blender 3D – základný kurz

Kód kurzu: BLEND1

V úvodnej časti kurzu sa na teoretickej úrovni zoznámite so základnými konceptmi produkcie 3D grafiky – modelovaním, UV mapping, textúrovaním, prípravou materiálov, rigging, animáciami, svietením a renderovaním. V druhej časti kurzu budete pracovať v open-source (bezplatnom) softvéri Blender 3D. Naučíte sa základy 3D modelovania a vytvoríte svoj jednoduchý model, pripravíte scénu, kam ho umiestnite, pripravíte materiály, ktorými ho otextúrujete, nasvietite scénu, pripravíte kameru a nakoniec vytvoríte výstup v podobe obrázka a animácie. Kurz je veľmi vhodný aj ako úvod do sveta 3D grafiky všeobecne, s možnosťou následne pokračovať v akomkoľvek inom 3D softvéri.

Pobočka	Dní	Katalógová cena	ITB
Praha	3	11 700 Kč	0
Brno	3	11 700 Kč	0
Bratislava	3	510 €	0

Všetky ceny sú uvedené bez DPH.

Termíny kurzu

Dátum	Dní	Cena kurzu	Typ výučby	Jazyk výučby	Lokalita
 15.12.2025	3	11 700 Kč	Prezenčný	CZ/SK	GOPAS Praha
11.02.2026	3	11 700 Kč	Online	CZ/SK	Online
11.02.2026	3	510 €	Online	CZ/SK	Online
27.04.2026	3	510 €	Prezenčný	CZ/SK	GOPAS Bratislava
24.06.2026	3	510 €	Online	CZ/SK	Online

Všetky ceny sú uvedené bez DPH.

Pre koho je kurz určený

Kurz je určený pre začínajúcich 3D grafikov. Predpokladá sa základná znalosť 2D grafiky.

Požadované vstupné znalosti

Základy práce v bežných 2D grafických programoch (Photoshop, Illustrator alebo alternatívy).

Metódy výuky

Odborný výklad s praktickými ukážkami a príklady, praktické cvičenia na počítačoch.

Osnova kurzu

Úvod

- teórie a princípy 3D modelovania
- prehľad možností programu Blender 3D
- inštalácia Blenderu 3D
- základné ovládanie Blenderu 3D – orientácia v 3D priestore, typy navigácie
- výpočet typov okien, zoznámenie sa s 3D pohľadom, property window, outliner

Vytváranie 3D scén

- objekty v scéne a základná práca s nimi – prídavanie, transformácia, rotácia, scaling
- základy práce s objektami typu mesh, krivka, text, metaball, empty
- modelovanie mesh v editačnom móde – selekcia, transformácia, extrúzia, pridávanie/uberanie geometrie
- modelovanie pomocou sochacích nástrojov
- modifikátory a ich využitie
- organizácia scény, hierarchické usporiadanie scény

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 – základný kurz

- textúry
- práca s kamerou
- animácia – keyframing na úrovni objektov
- animácia – shape key
- úvod do pokročilejších problematík – armature, rigging, vertex groups, vertex colors, constraints, drivers, action, NLA

Rendering za pomoci rendereru Cycles:

- materiálové nastavenie
- svetlá
- vyrenderovanie scény a výstupné nastavenie, nastavenie výstupu animácie

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