

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
☀ 10.08.2026	3	434 €	Prezenčný	CZ/SK	GOPAS Bratislava
26.10.2026	3	510 €	Online	CZ/SK	Online
07.12.2026	3	510 €	Prezenčný	CZ/SK	GOPAS Bratislava

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
- textúry
- práca s kamerou

GOPAS Praha

Na Strži 2097/63
140 00 Praha 4 - Krč
Tel.: +420 226 201 390
info@gopas.cz

GOPAS Brno

Nové sady 996/25
602 00 Brno
Tel.: +420 530 513 590
info@gopas.cz

GOPAS Bratislava

Dr. Vladimíra Clementisa 10
Bratislava, 821 02
Tel.: +421 902 903 132
info@gopas.sk



Copyright © 2026 GOPAS, a.s.,
All rights reserved

Blender 3D – základný kurz

- 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
Na Strži 2097/63
140 00 Praha 4 - Krč
Tel.: +420 226 201 390
info@gopas.cz

GOPAS Brno
Nové sady 996/25
602 00 Brno
Tel.: +420 530 513 590
info@gopas.cz

GOPAS Bratislava
Dr. Vladimíra Clementisa 10
Bratislava, 821 02
Tel.: +421 902 903 132
info@gopas.sk



Copyright © 2026 GOPAS, a.s.,
All rights reserved