

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
06.10.2025	3	510 €	Online	CZ/SK	Online
06.10.2025	3	11 700 Kč	Online	CZ/SK	Online
03.12.2025	3	510 €	Online	CZ/SK	Online
15.12.2025	3	11 700 Kč	Prezenčný	CZ/SK	GOPAS Praha

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

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

- 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