

Předmět: KAG/3DMB – 3D modelování v grafickém editoru Blender

Vyučující: doc. RNDr. Lukáš Rachůnek, Ph.D.

E-mail: lukas.rachunek@upol.cz

Studijní literatura:

- Lukáš Rachůnek: *Blender 2.9 – Základy modelování pomocí příkladů*. PŘF UP, 2021.
- Allan Brito: *Blender 2.9 – The beginner's guide*. Independently Published, 2020.
- <http://www.blender.org/manual/>
- <http://www.blender.org/support/tutorials/>
- <http://wiki.blender.org/index.php/Doc:2.6/Tutorials>

Požadavky na absolvování předmětu:

Zápočtové úkoly na konci semestru z Blenderu – vytvoření prostorové scény na dané téma.

Obsah předmětu:

- uživatelské rozhraní
- orientace v prostoru
- klávesnice a myš
- kamera, vrstvy
- tělesa, křivky a plochy
- transformace a úprava objektů
- osvětlení
- materiály
- pozadí scény