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
☼	10.08.2026	3	434 €	Prezenční	CZ/SK	GOPAS Bratislava
	26.10.2026	3	510 €	Online	CZ/SK	Online
	07.12.2026	3	510 €	Prezenční	CZ/SK	GOPAS Bratislava

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
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 – základní kurz

Rendering za pomoci rendereru Cycles:

- materiálové nastavení
- světla
- vyrenderování scény a výstupní nastavení, nastavení výstupu animace

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