



03/03/2009 - 13h30 - 2h x 10

Sylabus - Blender 2.48, DigiLab AVU v Praze, <http://dl.avu.cz>, U Akademie 4 - Praha 7
 lektor: Jan Mucska

Cílem výuky programu Blender je seznámit studenty se základy 3D (čtyř dimenzionální zpracování grafiky [x,y,z,t]) a její návaznosti na programy zahrnuté v rámci výuky DigiLabu na AVU v Praze.

Popis programu, jeho funkce a výhody:

Blender je Open Source program, což z něho dělá maximálně výhodný nástroj pro výuku. Díky nulovým nákladům na pořízení a chod programu lze nejen učit danou technologii bez vyšších nákladů, ale umožňuje během kurzu studentům se učit dále ve volném čase.

Blender obsahuje 3D modeler, animační nástroj, obrazový a zvukový editor, renderer a v neposlední řadě pro náš kurz důležitý herní engine, díky němuž lze vytvářet dynamické prostředí reagující na vnější podněty, z virtuálního i reálného světa.

Harmonogram kurzu:

1. seznámení s uživatelským rozhraním
2. tvorba základních 3D prvků a objektů
3. *opakování, a zdokonalování probrané látky*
4. základy materiálů a světel
5. základní animační možnosti objektů
6. *opakování, a zdokonalování probrané látky*
7. seznámení s objektovým programováním herního enginu
8. tvorba jednoduché interaktivní scény
9. *opakování, a zdokonalování probrané látky*
10. možnosti propojení Blendru s dalšími programy

Odkazy:

stránky programu: <http://blender.org>

české fórum: <http://blender3d.cz>

mezinárodní fórum: <http://blenderartists.org/forum>

stránky lektora: <http://o----o.info>