

# Ukázky tvorby ZÚ Počítačová grafika v Blenderu

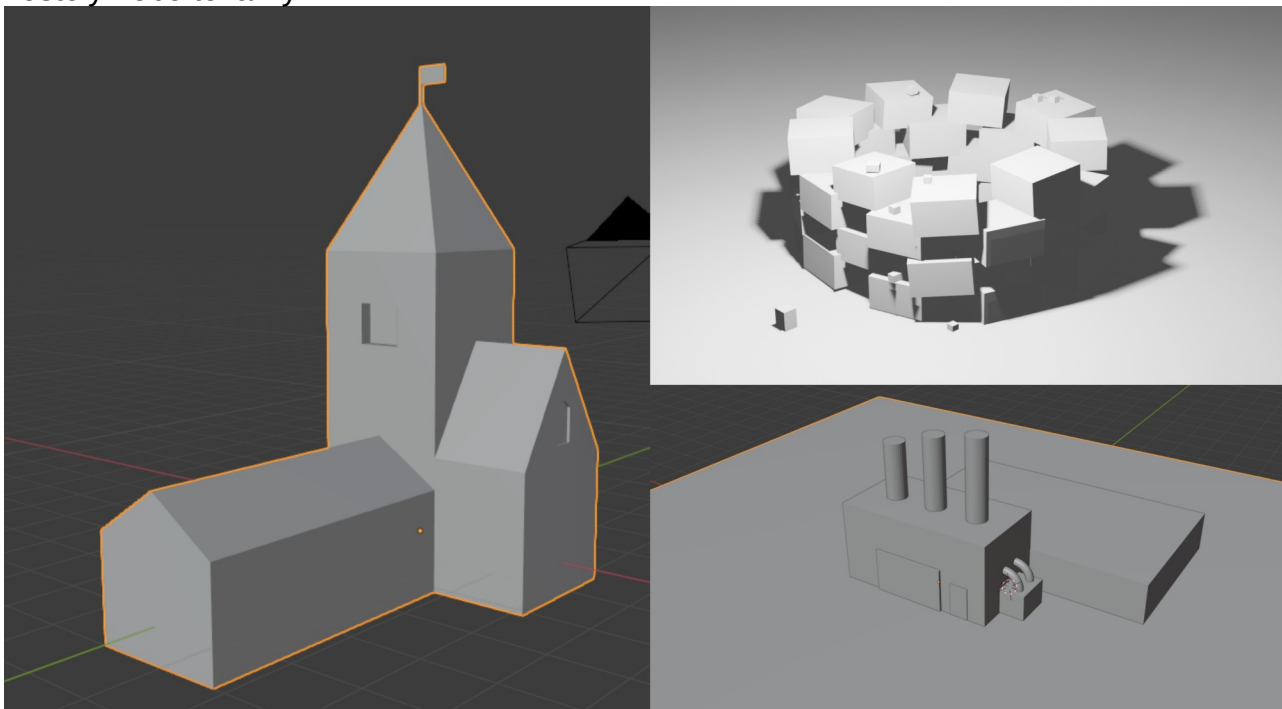


Jak se u nás dělá 3D grafika a modelování v Blenderu.

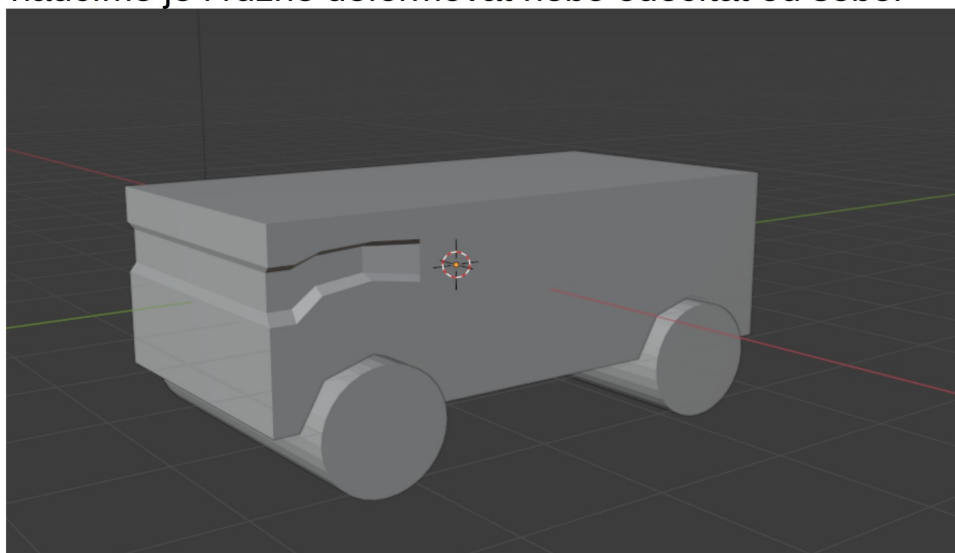
V tomto článku si ve stručnosti ukážeme, co a jak se u nás můžete naučit na našem kroužku nebo příměstském táboře věnovaném 3D grafice a modelování v programu Blender.

Blender je volně dostupný program (FOSS) pro tvorbu 3D grafiky a modelů, ale také pro následné zpracování videa – animace včetně zvuku. Díky tomu, že je zdarma a volně dostupný, mohou v něm všichni zájemci tvořit i doma mimo kroužek nebo po skončení tábora. Na první pohled vypadá tento program velmi složitě – jednou jsem dokonce četl, že vypadá podobně složitě jako ovládací panel v raketoplánu, ale není třeba se bát, náš lektor má s výukou v něm již zkušenosti a tak umí poradit kdy a kam kliknout, a tak to lze pochopit velmi rychle.

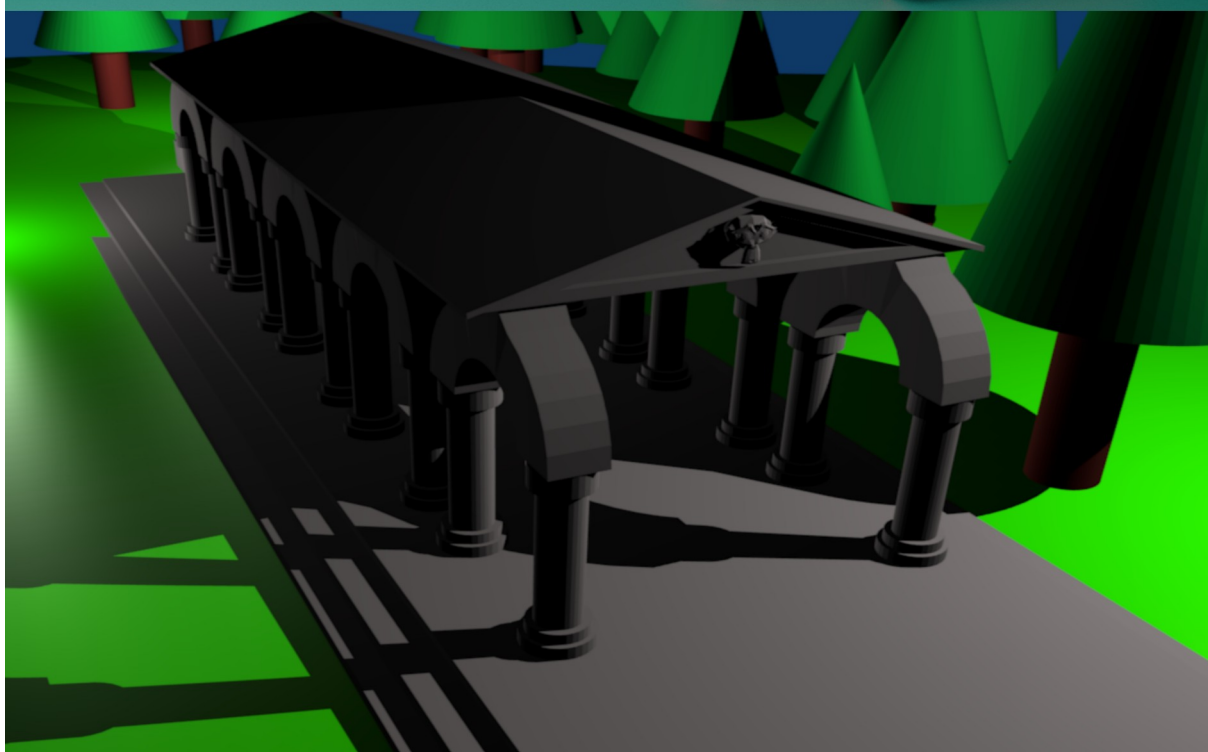
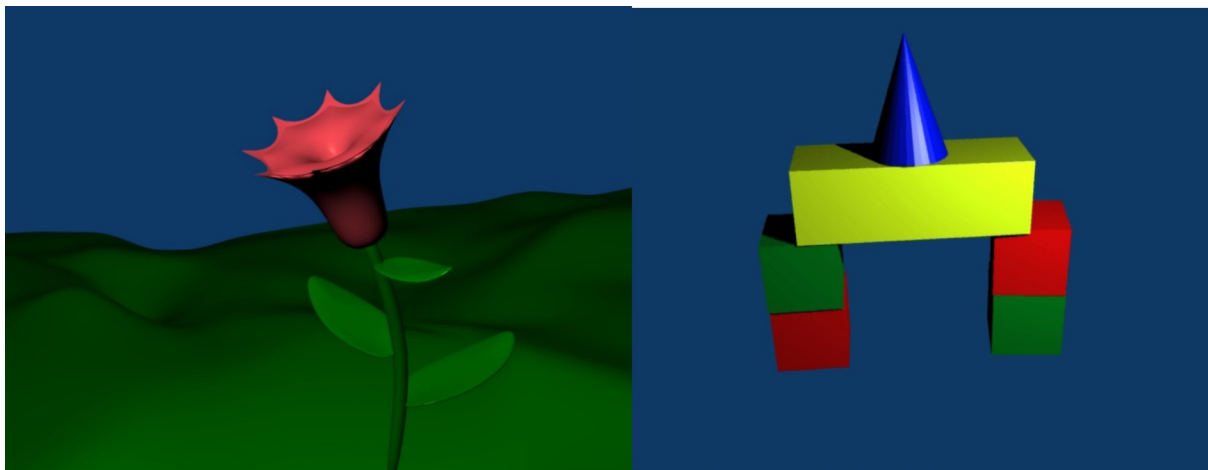
Začínáme modelováním pomocí neobarvených, „neotexturovaných“ těles, které nejdříve skládáme. Práci s nimi, jako otáčení, posun nebo změna velikosti se učíme na „budovách“, podobně jako kdybychom skládali hrad z kostek. Výsledkem jsou pak právě různé hrady, kostely nebo továrny:



Potom se naučíme je i různě deformovat nebo odečítat od sebe:



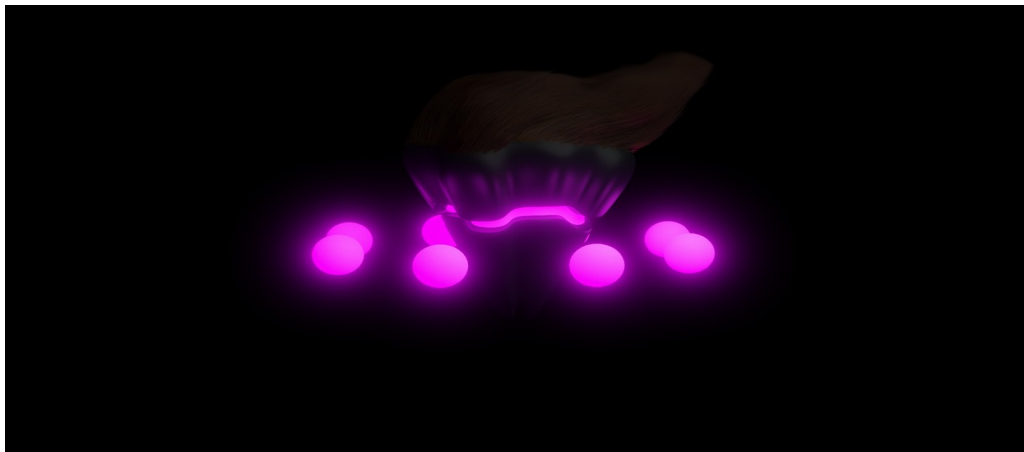
Když se naučíme tělesa obarvovat, je to už mnohem větší zábava.



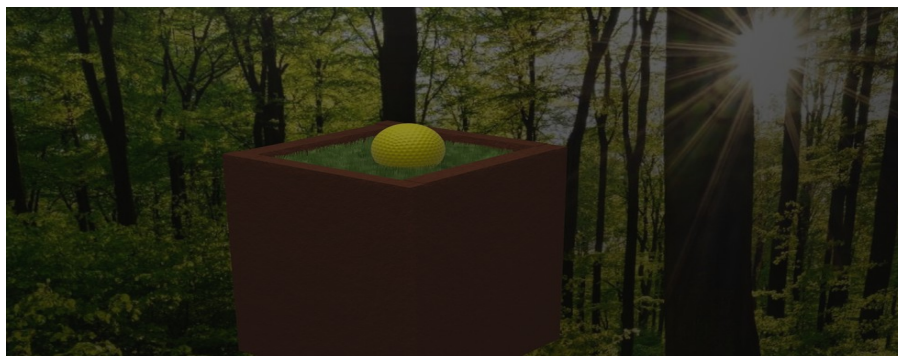
Pak následují „fajnovosti“ jako generátor částic. Ten se dá využít třeba k tvorbě vlasů nebo trávy. Na následujícím obrázku vidíte mj. i ovládání Blenderu:



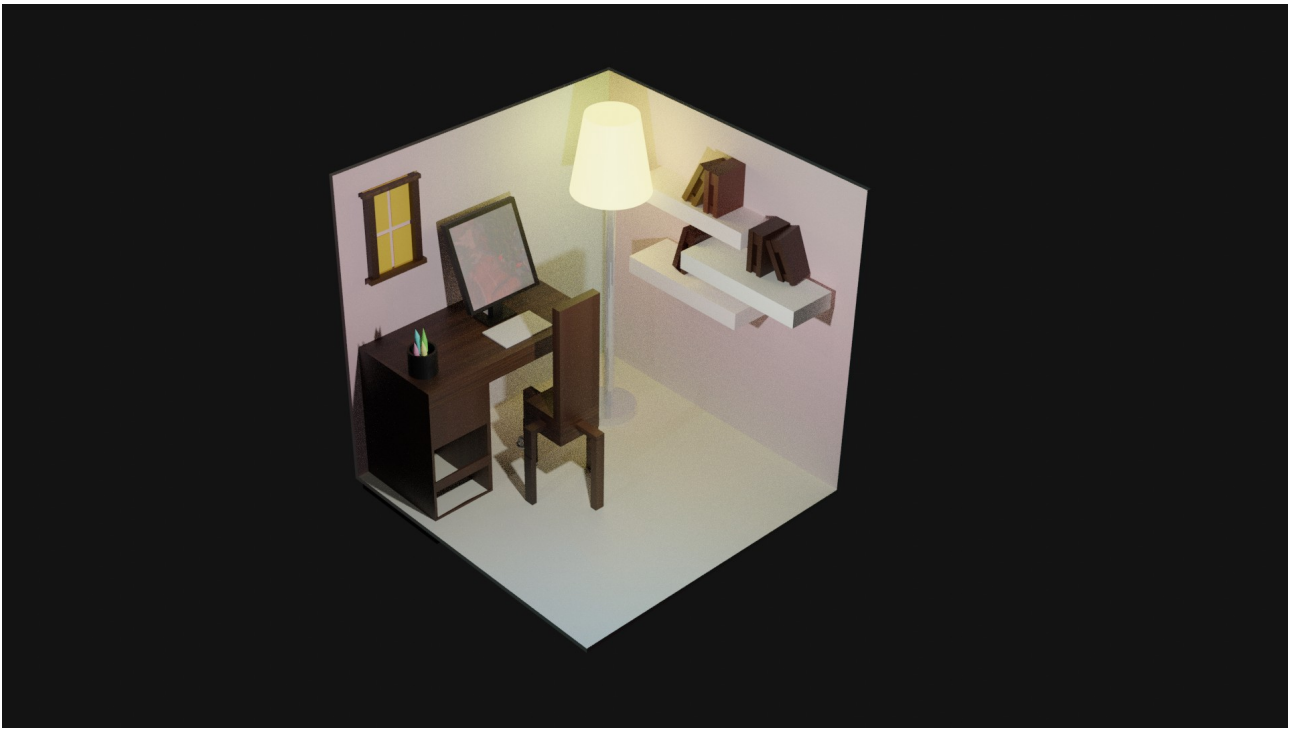
Zábava je také s „halo“ efekty:



Když se k tomu pak přidají textury, začnou vznikat hotová umělecká díla nebo obrázky k nerozeznání od fotografií. Toto je mimochodem „Květináč 22. století“:







A jak bude vypadat váš pokojíček?