

OSNOVE 3D MODELIRANJA V ORODJU BLENDER

Zaradi vse večje potrebe po 3D vsebinah za uporabo v različnih scenarijih, je smiselno spoznati tudi osnove nastajanja takšnih vsebin. Izobraževanje je namenjeno popolnim laikom, ki se s 3D modeliranjem še niso srečali, želijo pa se spoznati s postopki in metodami, ki so v uporabi pri ustvarjanju takšnih vsebin. S tem namenom je predvidena tudi uporaba brezplačnega odprtokodnega orodja Blender, kar omogoča spoznavanje s področjem brez potrebe po dodatnih stroških.

Trajanje: 3-5 x 6 šolskih ur

Ključni izvajalci: as. dr. Ciril Bohak, as. Blaž Meden

RAZVOJ SPLETNIH IN MOBILNIH 3D APLIKACIJ

V zadnjem času se pojavlja vse večja potreba po 3D vsebinah in vizualizacijah, ki so vključenih v spletne in mobilne aplikacije. V okviru izobraževanja bodo na praktičnih delavnicah podane osnove 3D računalniške grafike in razvoja spletnih in mobilnih 3D aplikacij. Po zaključenem izobraževanju bodo udeleženci lahko samostojno razvili aplikacijo s 3D vsebino.

Tehnologije: WebGL/Unity.

Trajanje: 3-5 x 6 šolskih ur

Ključni izvajalci: as. dr. Ciril Bohak

RAZVOJ VR APLIKACIJ V OKOLJU Unity3D

Navidezna resničnost (VR) se vse bolj vključuje v naš vsakdan, še posebej s prihodom samostojnih naprav VR, ki niso vezane na uporabo telefona ali računalnika. Z vse večjim krogom uporabnikov pa se veča tudi potreba po dobrih in smiselnih aplikacijah, ki s pomočjo navidezne resničnosti predstavijo izbrano vsebino. V okviru izobraževanja bomo spoznali čiste osnove razvoja aplikacij za navidezno resničnost v okolju Unity3D.

Trajanje: 1-2 x 6 šolskih ur

Delavnica je lahko prilagojena za tiste, ki okolja Unity3D še ne poznajo (2 dni) ali tiste, ki že poznajo osnove okolja in si želijo znanje dodatno nadgraditi (1 dan).

Ključni izvajalci: as. dr. Ciril Bohak