

# Syllabus za kurs BLENDER FUNDAMENTALS

## Podaci o predavaču/ici



Ime i prezime: Muhamed Uzunalić  
E-mail adresa: uzun\_m@outlook.com

## Biografija predavača/ice:

Muhamed Uzunalić je po struci magistar Mašinstva. Bachelor i master studije iz ove oblasti je završio na Mašinskom Fakultetu Univerziteta u Sarajevu. Kurs 3D modeliranja u programu Solidworks je završio baš na Academy 387. Kao mašinski inženjer radi od 2019. godine. Prvo radno iskustvo je stekao u firmi Wood Team koja se bavi proizvodnjom stolica, gdje je radio kao mašinski inženjer, i gdje se između ostalog bavio 3D modeliranjem novih i postojećih proizvoda. Nakon toga se zapošljava u firmi Zrak koja se bavi optikom i preciznom mehanikom, gdje je radio također kao mašinski inženjer i gdje mu je ponovo jedno od radnih zaduženja bilo 3D modeliranje optičkih sprava i uređaja, kao i pojedinačnih pozicija za proizvodnju. Trenutno je zaposlen na poziciji projekt inženjera u firmi Bosna Petroleum Company. Sa 3D modeliranjem se susreo još na početku studija što ga je zainteresovalo, pa je dijelom kroz studij a dijelom kroz samoučenje postigao napredan nivo u korištenju softvera Solidworks, a također poznaje i software kao što su Catia V5 i SketchUp. Sa Blender-om koji je all-around softwer se susreo spontano i počeo intenzivno da ga usavršava i koristi nakon studija, i daje mu prednost u odnosu na ostale software koje koristi jer daje „odriješene ruke“ i beskonačne mogućnosti u svijetu 3D modeliranja.

**Linkedin profil:** <https://www.linkedin.com/in/muhamed-uzunali%C4%87-210161169/>

**Instagram artwork page:** [https://www.instagram.com/3d\\_oasis/](https://www.instagram.com/3d_oasis/)

## **Opće informacije o kursu:**

### **Opis kursa:**

Kurs Blender Fundamentals je namijenjen svima koji žele da nauče osnovni do napredni nivo 3D modeliranja u jednom od najboljih i najbrže rastućih programa u toj oblasti, i ostim toga sve što je potrebno da se napravi kvalitetan render. Znanje s ovog kursa se može upotrijebiti na mnogo načina u smislu izrade vizualizacije proizvoda, game asseta, izrade reklama itd. Ukratko primjene su mnogobrojne.

Očekivanja i ciljevi: Od polaznika se očekuje tj. poželjno je, mada nije nužno da poznaju 3D okruženje i principe 3D modeliranja, ili da imaju bar neku pozadinu iz 2D okruženja ili grane umjetnosti koja podrazumijeva crtanje, proporcije, projekcije itd.

Cilj kursa je da svaki polaznik prije svega savlada interfejs samog softwera kao i da savlada module koje uključuje ovaj kurs. Krajnji cilj kursa je da na kraju svaki polaznik bude u stanju samostalno izraditi 3D model osnovnog do srednjeg nivoa kompleksnosti, teksturisati ga, napraviti scenu za isti, osvjetliti ga tj. Izraditi render koji je konačni proizvod svega navedenog.

### **Materijali/oprema neophodna za kurs:**

Neophodni materijali/oprema:Laptop+Miš  
Poželjni materijali/oprema:Notes i olovka

**Trajanje kursa: 4 sedmice**

**Broj sati/časova: 2x sedmično po 2 časa od 45 min.**

### **Raspored tema:**

Sedmica 1	Čas 1. Predstavljanje predavača/Upoznavanje sa programom/Korišnički interfejs ( <b>Lecturer Introduction/Getting started/User Interface</b> )
Sedmica 2	Čas 2. Uvod u modeliranje ( <b>Intro into modeling</b> ) Čas 3. Nastavak modeliranja ( <b>Modeling continued</b> )
Sedmica 3	Čas 4. Teksturisavanje ( <b>Texturing</b> ) Čas 5. UV razmotavanje ( <b>UV unwrapping</b> )
Sedmica 4	Čas 6. Render projekta ( <b>Project render</b> ) Čas 7. Osvrt na naučeno/Q&A na prethodno navedena poglavlja/Podjela (izbor) završnih radova ( <b>Review/Q&amp;A on previously mentioned chapters/Final project assignment (free choice)</b> ) Čas 8. Prezentacija završnih radova/Dodjela diploma ( <b>Final projects presentation/Course diploma award</b> )

### **Dodatne informacije i resursi:**

Polaznici kursa se mogu upoznati sa samim softverom prije početka kroz resurse na internetu (kojih je mnogo ali koji su objašnjeni površno ili se fokusira na eksplicitan problem koji je dio nekog od navedenih poglavlja)