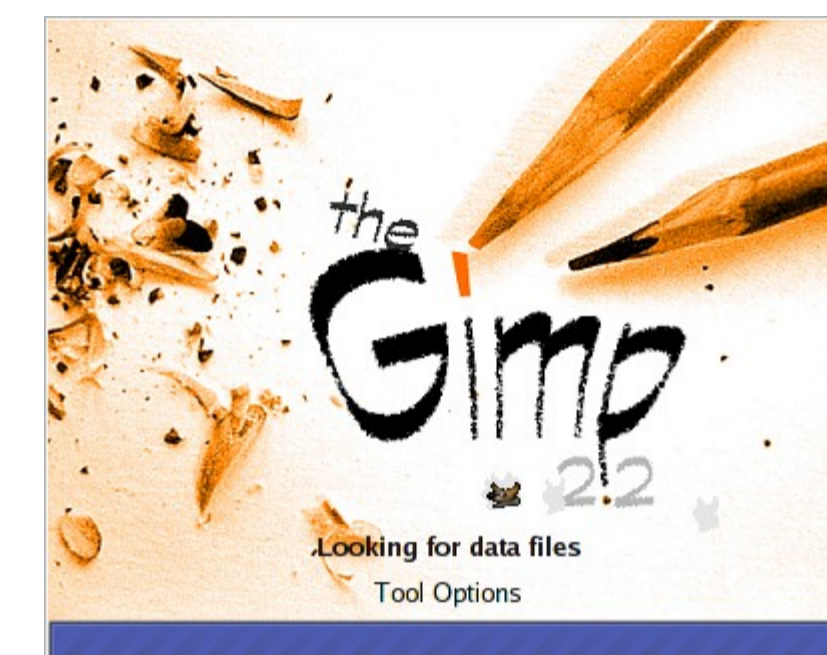


Počítačová grafika Blender & Gimp



Václav Hanus, Vojtěch Oram, Jana Veselá

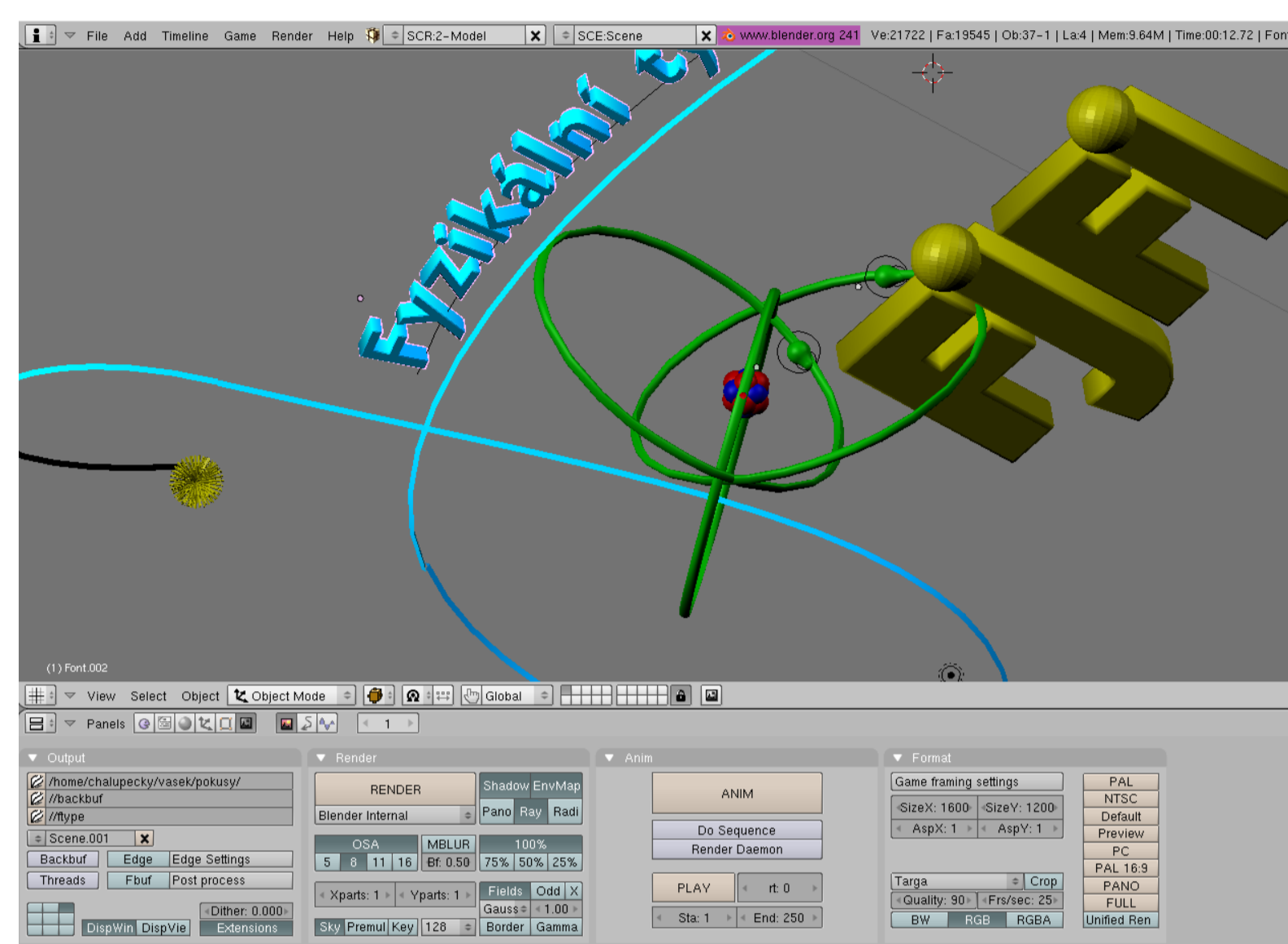


Hlavní funkce 3D editoru Blender

- 3D modelování
- Animace
- Texturování
- Práce se zvukem
- Práce se skripty (jazyk Python)
- Práce se světlem (raytracing)

Výhody

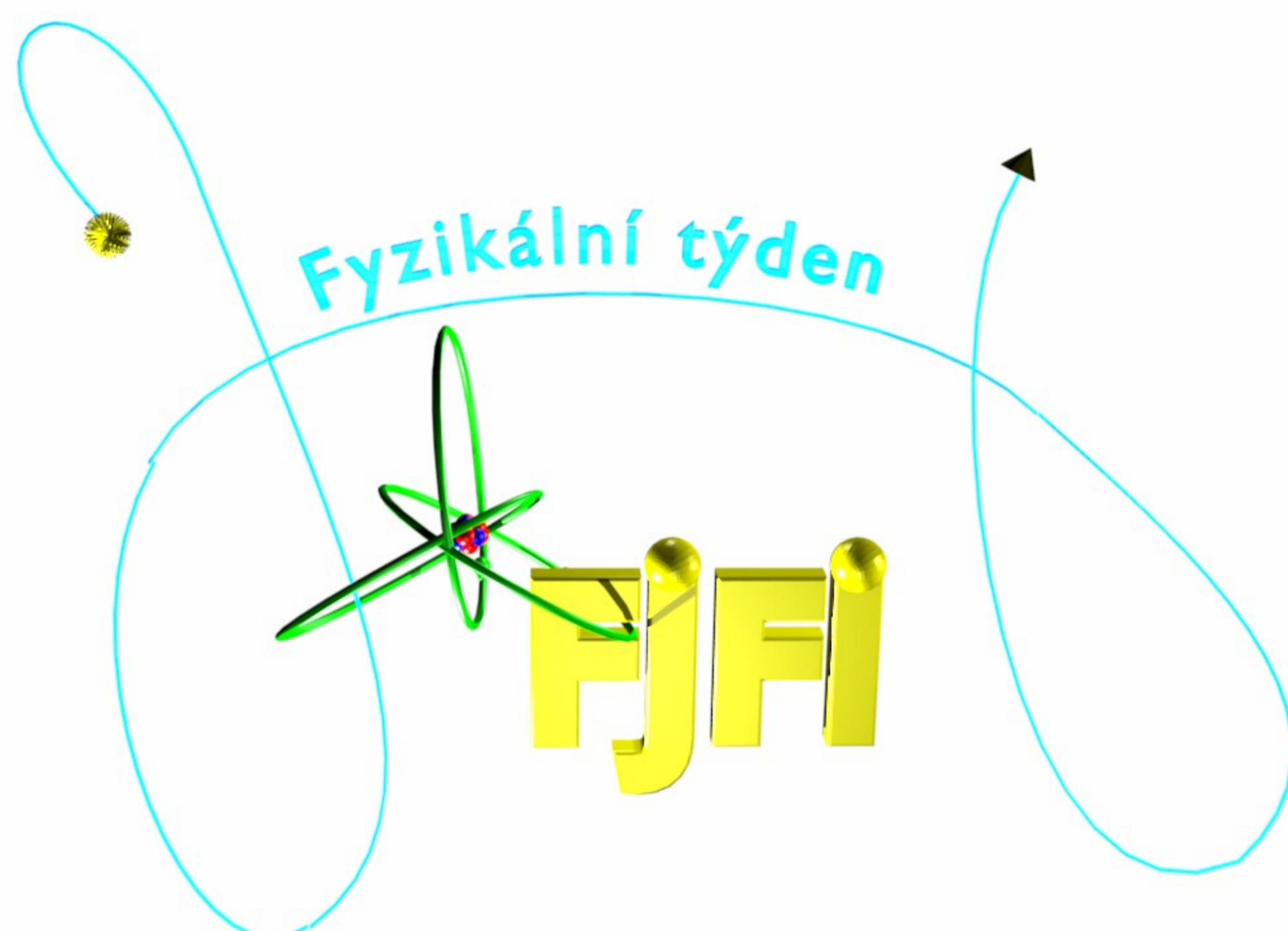
- Open Source
- Cena: Zdarma
- Mála velikost
- Hardwarová nenáročnost
- Multiplatformní (Windows, Linux, MacOS, Solaris, FreeBSD)
- Snadné ovládání
- Mnoho anglických i českých tutoriálů
- Vyrovná se placeným 3D grafickým editorům



Vytváření loga Fyzikálního týdne

Nevýhody

- Neintuitivní ovládání
- Problematické pozicování



Logo Fyzikálního týdne vytvořené v Blenderu

Hlavní funkce 2D editoru Gimp

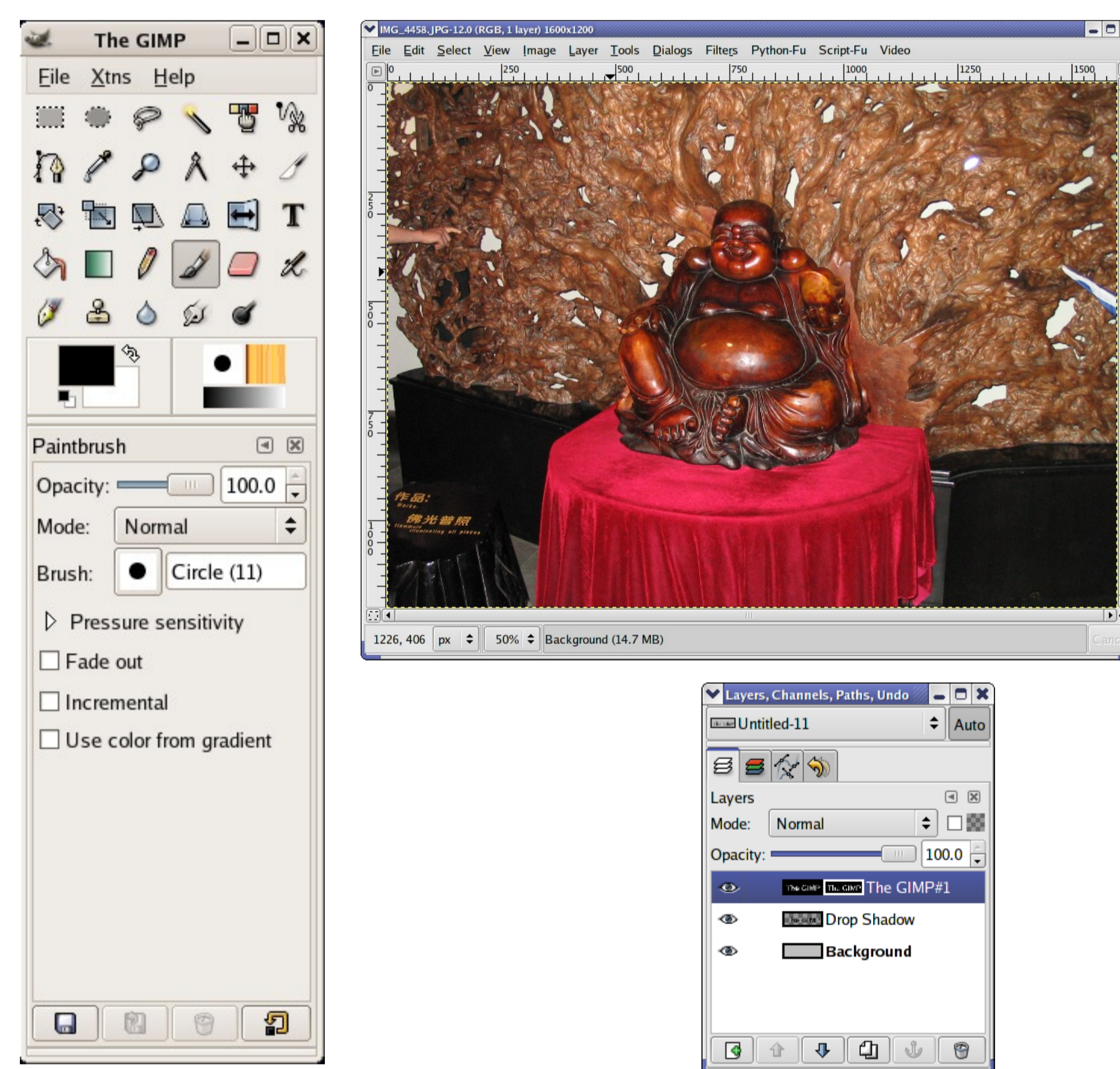
- Opravy a úpravy fotografií
- Animace (gif)
- Práce s vrstvami
- Kreslení
- Mnoho druhů štětců
- Transformace

Výhody

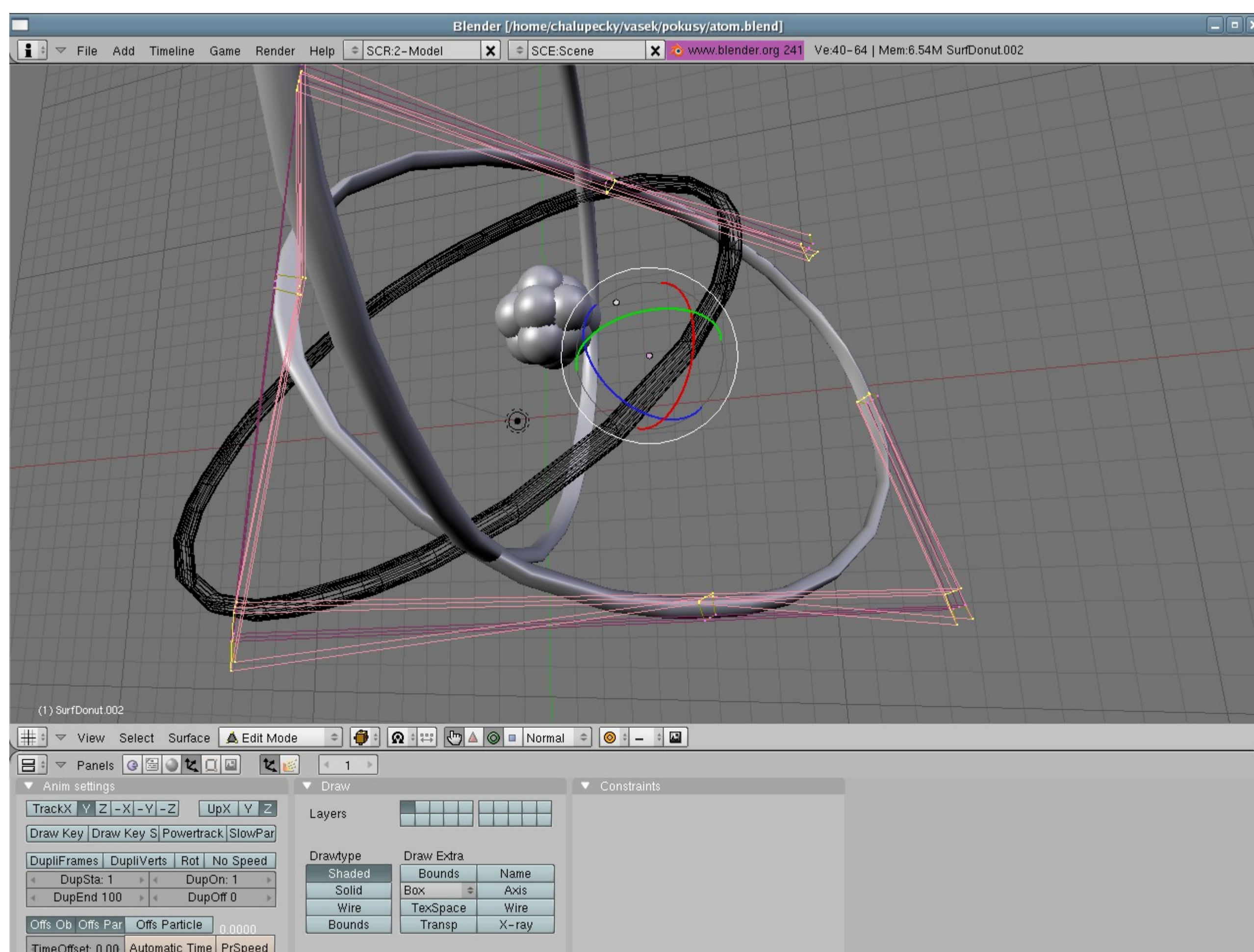
- Open Source
- Cena: Zdarma
- Mála velikost
- Hardwarová nenáročnost
- Multiplatformní (Windows, Linux, MacOS)
- Snadné ovládání
- Mnoho anglických i českých tutoriálů
- Vyrovná se placeným 2D grafickým editorům (např. Photoshopu)
- Velké množství filtrů
- Plugíny

Nevýhody

- Vše se otevírá v novém okně
- Hodně klikání (přepínání aktivních oken)



Pracovní prostředí Gimpu



Perspektivní pohled na scénu



Efekt "stará fotografie"