



Projektový den 26. 5. 2022

---

**Předmět: Informatika**

## **Téma: Počítačová grafika a animace**

Cílem projektu je seznámit žáky s pravidly tvorby animace a následně vytvořit animovanou postavičku, která může být podkladem pro krátký film, gif nebo počítačovou hru. Žáci si vytvoří prostředí a postavičku, která se v něm bude moct pohybovat. K práci budeme využívat programy Blender a Inkscape.

**místo realizace:** Učebna K105

**čas:** 8:00 – 13:30 hod

**počet studentů:** 16

**požadavky pro studenty:** s sebou nápad na jednoduchou animaci

**Garant:** Josef Vojáček

