

Treścią przewodnią seminarium jest zastosowanie naukowe Blendera z wykorzystaniem jego możliwości do wizualizacji i przetwarzania danych. Wymagane podczas seminarium jest zrozumienie zasad programowania w Blenderze oraz jego zaawansowanych możliwości symulacyjnych. Tematykę naukową można dobrać samodzielnie; narzędzie jest nadane "z góry". Wskazane jest uczestnictwo w co najmniej jednym kursie spośród grafika, animacja lub symulacja 3D.