



## TEMARIO

### Presentación

### Blender

#### 1. Introducción a Blender

- Introducción
  - ¿Qué es Blender?
  - Sobre el Software Libre y la licencia GPL
- Instalación
- La Interfaz
  - Conceptos de la Interfaz de Blender
  - El sistema de ventanas
  - Tipos de ventanas
  - Caja de Herramientas (ToolBox)
- Navegando en el Entorno 3D
  - La dirección de la vista (rotando)
  - Trasladando y Escalando la Vista
  - Proyección en Perspectiva y Ortográfica
  - Modos de Visualización
  - El sistema de Capas
- Las Funciones Vitales
  - Cargando archivos
  - Guardando archivos
  - Renderizando

#### 2. Modelado

- Objetos Básicos
- Modo Objeto
  - Selección de objetos
  - Movimiento (traslación) de objetos
  - Rotación de objetos
  - Cambio de tamaño/imagen especular de objetos
  - Panel de propiedades de transformación
  - Duplicación
  - Emparentar (Agrupar)
  - Otras Acciones
- Modo Edición
  - Estructuras: Vértices, Aristas y Caras
  - Edición Básica
  - Deshacer
  - Suavizando (Smoothing)
- Boléanos
- Modelado Básico de Malla
  - Extrusionar
  - Giro (Spin) y Giro duplicado (SpinDup)
  - Rosca (Screw)
  - Herramienta Curvar (Warp)





- Fotogramas Clave
- Curvas IPO y Claves IPO
- Siguiendo un Camino

#### 8. El Sistema de Armatures

- El Objeto Armature
  - Nombrando Huesos
  - Emparentado y cadenas IK
  - El panel Armature
- Skinning
- El Modo Pose
- La Ventana Acción

#### 9. Renderizado

- Antialiasing
- Animaciones
- Formatos de Salida
- Opciones de Rénder
- YafRay