



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)



- Subdivisión de Superficies
 - Subdivisión de Superficies Catmull-Clark
- Herramientas Arista y Cara
 - Selección de Arista/Cara
 - Herramienta Cuchillo
 - Herramienta de Biselado
- Curvas
- Superficies
- Texto

3. Materiales

- Los Materiales en la Práctica
 - Los Colores del Material
 - Los Sombreadores (The Shaders)
 - Refinando los Materiales (Tweaking Materials)
- Sombreadores de Rampa
- Reflexiones y Transparencias
 - Reflejos por Raytracing
 - Transparencias por Raytracing
- Materiales Múltiples
- Materiales Especiales

4. Texturas

- Canales de Textura
- Map Input
 - Fuente de las Coordenadas de Entrada
 - Mapeado de 2D a 3D
 - Desplazamiento de coordenadas, Escalado y Transformación
- Map To
- Botones de Textura
- Texturas Procedurales
- Texturas Imagen
- Mapas de Relieve y de Normales
 - Usando Mapas de Normales y de Relieve
 - Creando Mapas de Normales
- Mapas de Desplazamiento

5. Iluminación

- Tipos de Luces
 - Tipos de luces
 - Luz Solar (Sun Light)
 - Luz Hemi
 - Luz lámpara
 - Luz focal (Spot)
- Sombras con el Trazador de Rayos
- Sombras con el Buffer

6. El Mundo y el Universo

- El Fondo del Mundo

7. Conceptos de Animación



- 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