



## TEMARIO

# ¡Creando Monstruos Peludos! con Blender 3D

Blender

### 1. Introducción a Blender

- Introducción
  - o ¿Qué es Blender?
  - o Sobre el Software Libre y la licencia GPL
- Instalación
- La Interfaz
  - o Conceptos de la Interfaz de Blender
  - o El sistema de ventanas
  - o Tipos de ventanas
  - o Menús
  - o Paneles
  - o Desplazamiento
- Las Funciones Básicas
  - o Guardar Archivos
  - o Abrir Archivos
  - o Eliminar objetos
  - o Deshacer / Rehacer
  - o Render

### 2. Modelado

- La escena
- Selección de objetos
- Traslación de objetos
- Rotación de objetos
- Escalado de objetos
- Manipulador combo
- Orientación de los ejes
- Panel propiedades
- Modo de Edición
- Estructuras Poligonales
  - o Selección
  - o Selección de vértices
  - o Selección de aristas
  - o selección de caras
  - o Selección de fondo
  - o Edición Básica



- o Eliminar caras
- o Eliminar vértices
- o Eliminar aristas
- o Añadir vértices
- o Añadir aristas

### 3. Materiales

- Introducción
- Descripción
- Color
- Introducción Shaders
- Múltiples Materiales

### 4. Texturas

- Introducción
- Texturas
- Material Texturas

### 5. Introducción a la animación con Blender 3D

- Introducción
- Principios de animación con blender 3D
- Animación por Key Frames (fotogramas clave)
- Graph editor
- Dopesheet

### 6. Creación de pelo con Blender 3D

- Creación de pasto con partículas estáticas en Blender3D
- Creación de Pelo con partículas estáticas con Blender 3D
- Creación de "Fur" con partículas estáticas en Blender 3D
- Manipulación de Strands
- Asignación de pelo o fur a un carácter
- Asignación de materiales al pelo, fur o pasto
- Modo partículas para la manipulación y edición del peinado de pelo fur y pasto

### 7. Renderizado

- Formatos de Salida
- Opciones de Render
- Renderizando Animaciones