

# Centro 3D

## TEMARIO

### Presentación

### 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
- Punto de pivote
- Orientación de los ejes
- Precisión
- Panel propiedades
- Objetos Básicos
  - o Añadir Objetos Poligonales
  - o Añadir Curvas
  - o Añadir Objetos Nurbs
  - o Añadir Metaobjetos
  - o Duplicar Objetos
  - o Emparentar Objetos
  - o Más acciones

# Centro 3D

- 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
- Shaders
- Ramp shaders
- Multiples Materiales

## 4. Texturas

- Introducción
- Texturas
- Material Texturas
- Materiales escena
- Luz introducción
- World

## 5. Animación

- Introducción
- Keyframing
- Curvas IPO

## 6. Video Juego

- Runtime