

Centro 3D

Temario Introductorio

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
- Modo de Edición
- Estructuras Poligonales
 - o Selección
 - o Selección de vértices

Centro 3D

- 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. Introducción a la animación con Blender 3D

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

6. Video Juego

- Runtime