

## 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