



Instituto de Nuevas Tecnologías  
J-29431337-0



la web que se adapta a ti.

**UNEWB INSTITUTO DE COMUNICACIÓN WEB**  
**PROGRAMA ACADÉMICO**  
**MINISTERIO DE EDUCACIÓN Código N° PR-07-017-11AC**

UNEWB

# Blender 3D

## Nivel I

Contenido del Curso



[www.uneweb.com](http://www.uneweb.com)

[www.webinteligente.com.ve](http://www.webinteligente.com.ve)

El **Curso de 3D Blender** es un programa multiplataforma, dedicado especialmente al modelado, render, animación y creación de gráficos tridimensionales. El programa fue inicialmente distribuido de forma gratuita, pero sin el código fuente, con un manual disponible para la venta, aunque posteriormente pasó a ser software libre. Actualmente es compatible con todas las versiones de Windows, Mac OS X, Linux, Solaris, FreeBSD e IRIX.

## **Contenido del Curso de Blender 3D I:**

### **1. Conceptos Básicos de Blender.**

- Introducción a Blender.
- El Software libre y la licencia GPL.

### **2. Entorno Gráfico del Usuario y el entorno tridimensional.**

- Introducción a, y personalización de la Interfaz.
- El entorno 3D y el Cursor 3D.
- Sistemas de Coordenadas Básicos (Global/Local/Vista).
- Navegación en el Entorno 3D.
- Selección de Objetos.

### **3. Modo Objeto y Modo de Edición.**

- Translación, Rotación y Escalado de Objetos.
- Translación, Rotación y Escalado de Vértices, Aristas y Caras.
- Duplicar y Borrar Objetos.
- Unir y Separar Objetos.

### **4. Modelado**

- Creación de Primitivas.
- Suavizado y Sub-division de Superficies.
- Creación de Objetos cilíndricos a partir de un contorno.
- Extruir y Cortar Vértices, Aristas y Caras.
- Creación de Objetos a partir de una Primitiva.
- Modificadores Básicos.

### **5. Materiales**

- Creación de Primitivas.
- Propiedades Básicas de los Materiales.
- Creación y Asignación de Materiales Simples.
- Creación y Asignación de Materiales Múltiples.
- Creación y Asignación de Texturas Básicas.
- Mapeado UV.



Instituto de Nuevas Tecnologías  
J-29431337-0



## 6. Iluminación y Render

- Creación de Primitivas.
- Tipos de luz.
- Propiedades básicas de la luz.
- Parámetros del Render.

## 7. Animación

- Creación de Primitivas.
- Definición y cálculo del tiempo.
- Definición de claves de animación.
- Animación básica a partir de claves de movimiento.