



TEMARIO DE MODELADO Y ANIMACIÓN POR COMPUTADORA CON BLENDER

PROGRAMA DE TECNOLOGÍA EN CÓMPUTO

ENERO 2019

- 1. Introducción a la computación gráfica**
 - 1.1. Historia de la computación gráfica
 - 1.2. Áreas de desarrollo de la computación gráfica
 - 1.3. Logros de la computación gráfica
 - 1.4. La API de gráficos OpenGL

- 2. Introducción a Blender**
 - 2.1. Uso del mouse en la interfaz de Blender
 - 2.2. La interfaz gráfica de Blender
 - 2.3. Comandos básicos

- 3. Conceptos básicos de modelado por computadora**
 - 3.1. Primitivas geométricas
 - 3.2. Transformaciones geométricas
 - 3.3. Modelado jerárquico
 - 3.4. Ventana de recorte (cámara)
 - 3.5. Renderizado

- 4. Uso de herramientas especiales de Blender**
 - 4.1. Herramientas de malla
 - 4.2. Modificadores

- 5. Modelos de iluminación y texturas**
 - 5.1. Tipos de lámparas
 - 5.2. Materiales
 - 5.3. Texturizado

- 6. Animación**
 - 6.1. Historia de la animación
 - 6.2. Técnicas de animación
 - 6.3. Animación por keyframes en Blender

