## 4.2 Evaluación de los criterios para BLENDER

Debe incluir al menos una tabla con la siguiente estructura.

|  |  |
| --- | --- |
| **CRITERIOS** | **EVALUACIÓN** |
| Categoría A: GENERAL |  |
| Criterio A.1: Plataformas | Disponible para:   * Windows (Vista,7,8,10) * Mac OSX * GNU/Linux |
| Criterio A.2: Precio por usuario | Gratis |
| Criterio A.3: Idioma | El idioma se cambia desde el mismo programa entre los **idiomas completamente traducidos encontramos 9** entre los que se destaca español, inglés, francés y portugués. Existen otros **13 cuya traducción se encuentra en progreso** y otras **11 opciones que acaban de empezar a traducirse**. Tanto la traducción en progreso como el que acaba de comenzar a traducirse pueden contener errores de traducción y no estar completamente adaptados. |
| Criterio A.4: Documentación | <https://docs.blender.org/>  En el enlace de arriba podemos acceder a la documentación proporcionada por el propio autor, ahí podemos encontrar un manual de usuario, un manual para añadir complementos desarrollados en Python y documentación dirigida a desarrolladores. |
| Categoría B: EXTENSIONES IMPORT/EXPORT |  |
| Criterio B.1: 3DS | SÍ, tanto para importar como exportar |
| Criterio B.2: OBJ | SÍ, tanto para importar como exportar |
| Criterio B.3: STL | SÍ, tanto para importar como exportar |
| Criterio B.4: Lenguaje Modelador (X3D, VRML) | Soporta X3D (importar y exportar), pero no VRML |
| Criterio B.5: FBX | SÍ, tanto para importar como exportar |
| Categoría C: PAQUETES BÁSICOS DIRIGIDOS A LA INDUSTRIA |  |
| Criterio C.1: Painting | Existen, pero no hay mucho desarrollo.  [Más información](https://docs.blender.org/manual/es/dev/sculpt_paint/index.html). |
| [Criterio C.2: Modelling](https://wiki.blender.org/index.php/Doc:ES/2.6/Manual/Modeling) | Es un programa pensado para ello, podemos crear objetos, mayas curvas, superficies, texto…  [Más información](https://docs.blender.org/manual/es/dev/modeling/index.html). |
| Criterio C.3: Animation Tools | Podemos jugar con el tiempo, crear keyframes de animación, trabajar con curvas de interpolación…  [Más información.](https://docs.blender.org/manual/es/dev/animation/index.html) |
| [Criterio C.4: C/C++ Dev.](https://www.blender.org/forum/viewtopic.php?t=26925) | El programa se encuentra programado en C, C++ y Python, sí que existe mucho desarrollo ya que Blender es un programa de código abierto. Blender permite a través de API DirectX, exportar y modificar módulos en C++. |
| Criterio C.5: Soft Bodies | Permite dentro del programa jugar con muchos factores.  [Más información.](https://docs.blender.org/manual/es/dev/physics/soft_body/index.html) |
| Categoría D: SECTORES DONDE DE USA LA TECNOLOGÍA |  |
| Criterio D.1: Videojuegos | Tiene un motor para videojuegos dedicado, aunque no hay muchos trabajos que demanden su desarrollo con éste programas en concreto ya que el más usado es Unity3D. |
| Criterio D.2: Películas | Se usa para editar videos y películas de animación ejemplo dibujos animados |
| Criterio D.3: Diseño WEB | Sí |
| Criterio D.4: Realidad Virtual | No hay muchos trabajos que demanden su desarrollo con éste programas en concreto ya que el más usado es Unity3D. |
| Criterio D.5: Diseño | Sí |