

INICIACIÓN A BLENDER



2022

RECURSOS

1º WEB OFICIAL BLENDER

<https://www.blender.org/support/>

2º PLATAFORMAS APRENDIZAXE

<https://www.blendtuts.es> <https://www.koreformacion.com/>
<http://pixelodeon3d.es/> <https://www.blenderguru.com>

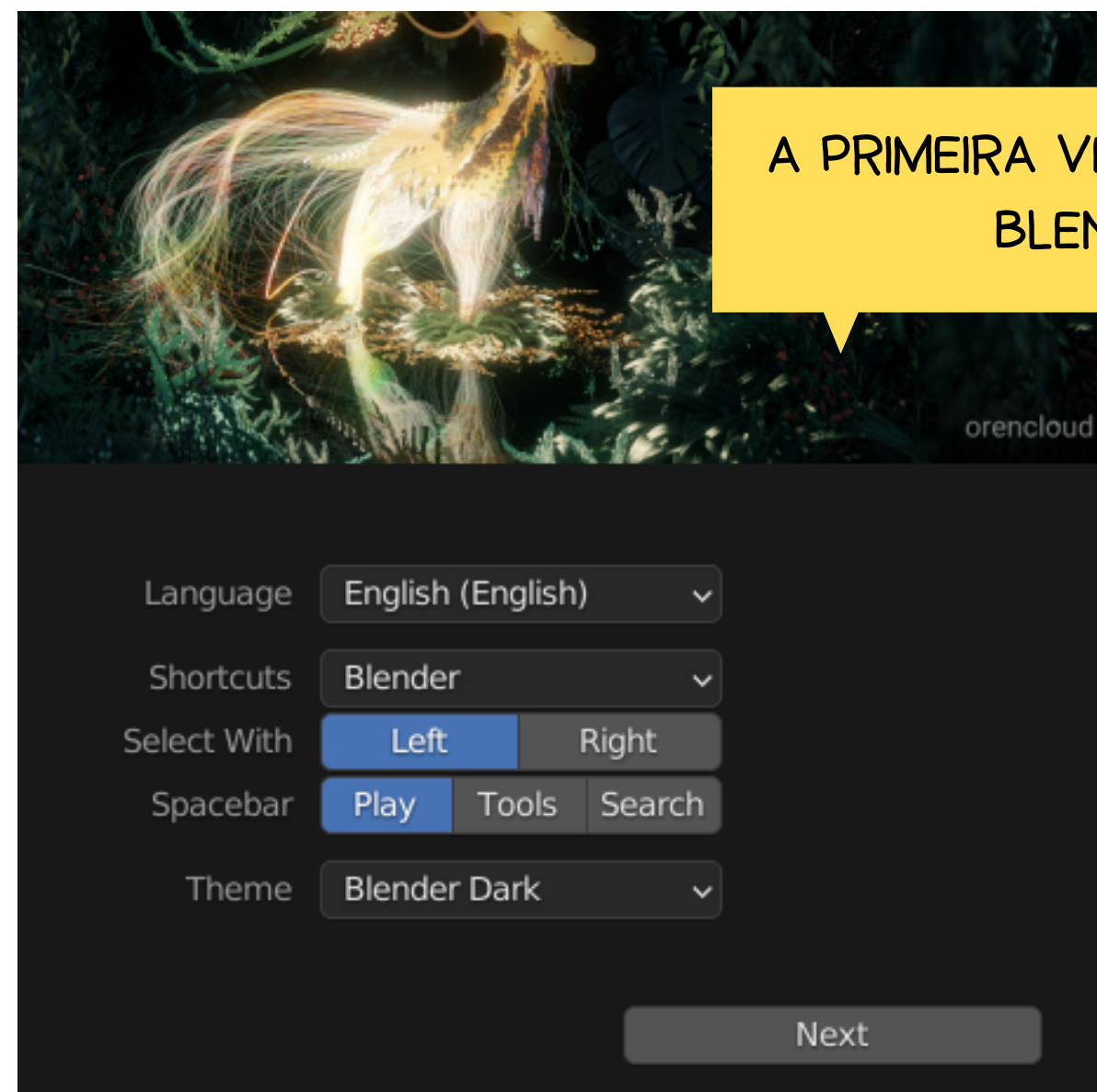
3º REPOSITARIOS

<https://cloud.blender.org/libraries> <https://sketchfab.com>
<https://www.blendswap.com/> <https://www.turbosquid.com>

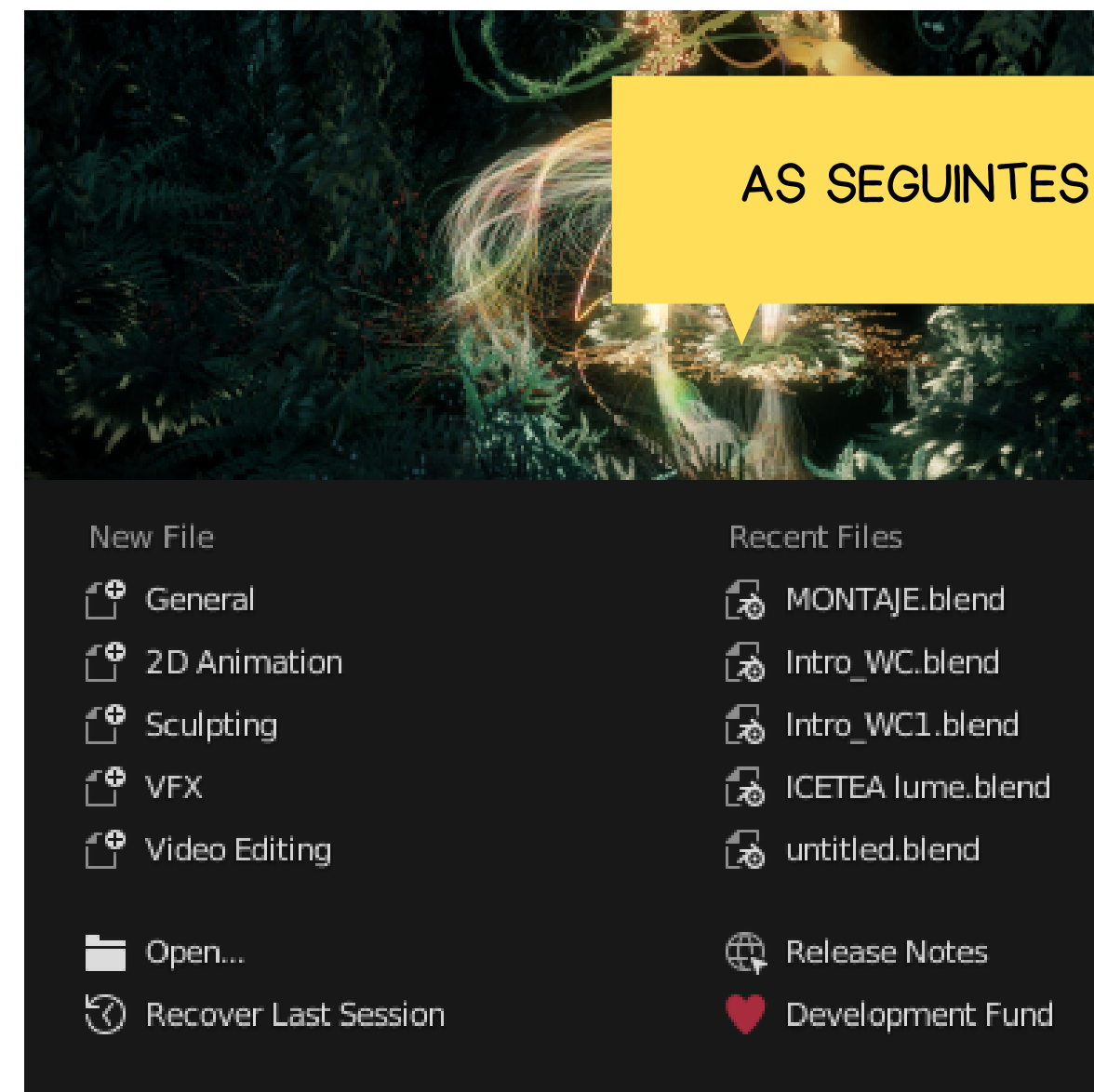
4º COMUNIDADES

<https://blender.community/c/hoy/?sorting=hot/>
<https://discord.com/invite/blender3d/>

PANTALLA EMERXENTE



A PRIMEIRA VEZ QUE ABRES
BLENDER.



AS SEGUINTES VECES.

PREFERENCIAS DE USUARIO

IDIOMA

Interface >
Translation ✓
Language
Affect

THEMES

- Cores
- Tamaños
- Tipografías
- Visualizaciones

ADD-ONS

- Activar
- Desactivar
- Instalar

INPUT

- Configurar Rato
- Bloque numérico

KEYMAP

- Personalizar Rato
- asignar atallos teclado.

SYSTEM

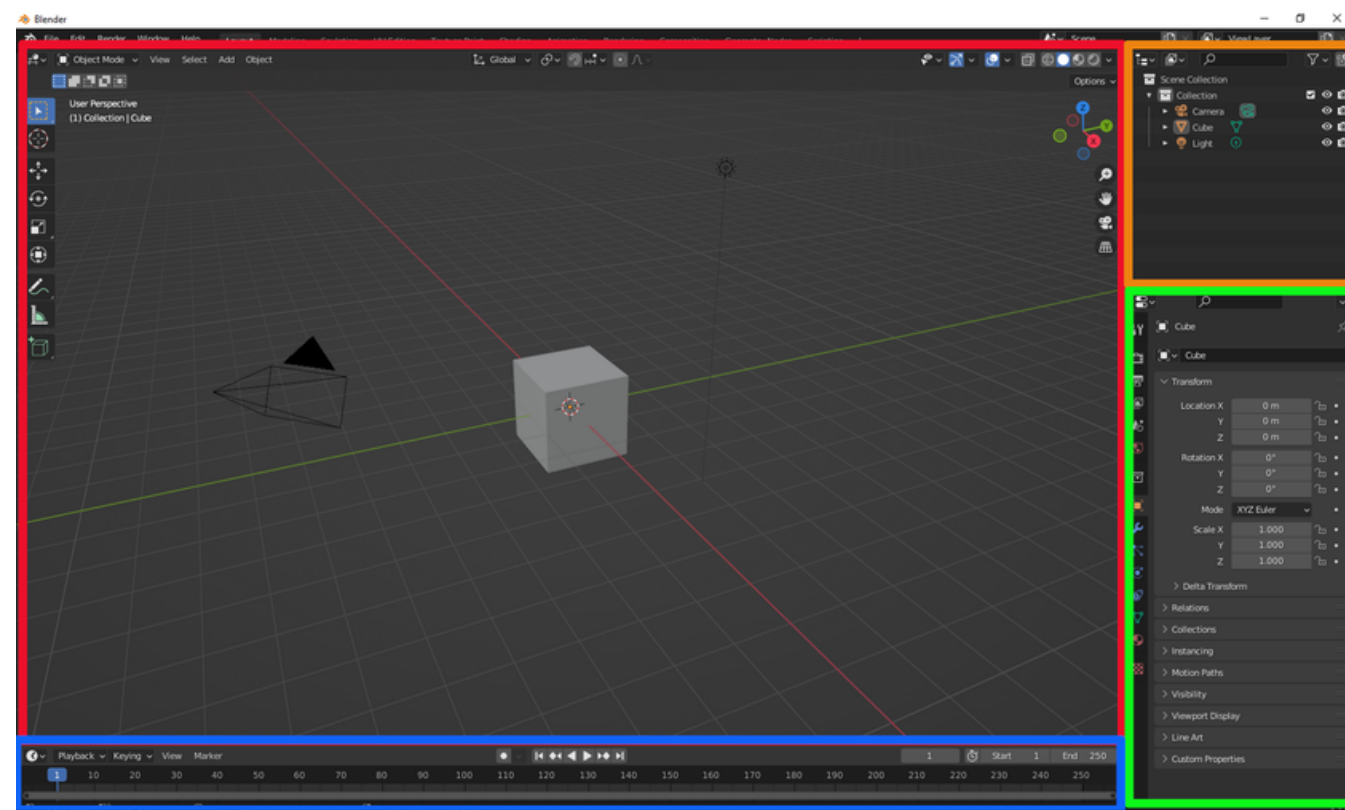
- Tarxeta gráfica.
- Número de retrocesos.

SAVE & LOAD

- Copias de seguridad.
- Gardado automático das preferencias.
- Gardado manual
- Restablecer

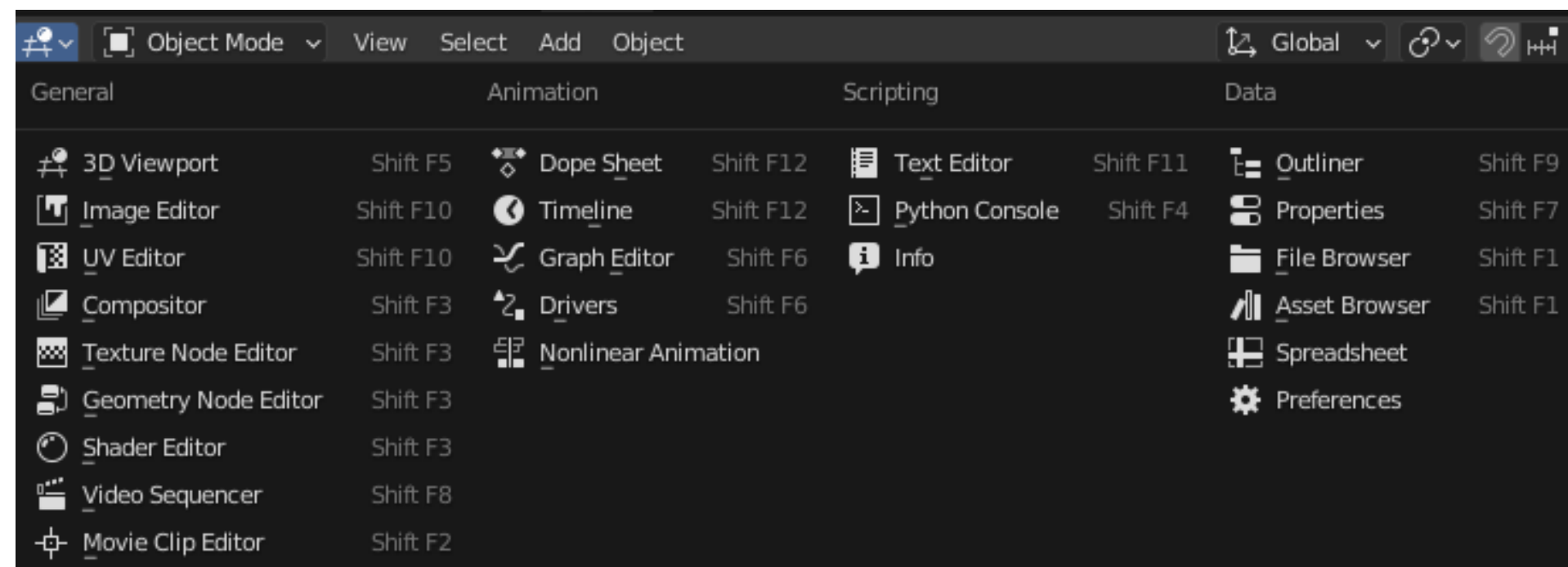


ESPAZO DE TRABALLO



ÁREA DE TRABALLO

EDITORES



ATALLOS DE TECLADO

ATALLOS DE TECLADO

Xeral

Novo arquivo	Ctrl + N
Buscar	F3
Gardar arquivo	Ctrl + S
Gardar como	Maiús. + Ctrl + S
Nombrar	F2
Desfacer	Ctrl+Z
Refacer	Ctrl+Shift+Z
Cambiar modo	Ctrl + TAB
Cambiar Object/Edit	TAB
Engadir obxecto	Shift. + A
Eliminar	X ou Supr
Ocultar	H
Amosar	Alt +H
Aplicar	Ctrl + A
Emparentar	Ctrl + P
Xuntar	Ctrl + J
Duplicar Obxectos	Shift + D
Duplicar vinculado	Alt + D

Menús

Menú cursor 3D	Shift + S
Menú Caras	Ctrl + F
Menú Vértices	Ctrl + V
Eliminar (Modo edición)	X
Menú sombreado	Z
Barra ferramentas	T
Barra propiedades	N
Menú favoritos	
Menú contextual	Botón dereito
Menú ferramenta	F9

Seleccionar

Navegación

Orbitar	Premir Roda rato
Mover vista	Shift + Roda rato
Zoom	Rotar Roda central Ctrl + Roda central
Zoom a Obxecto	Numpad .
Vista superior	Numpad 7
Vista frontal	Numpad 1
Vista lateral	Numpad 3
Vista oposta	Ctrl + Numpad 1/3/7
Vsita cámara	Numpad 0
Modo voo	Shift + F
Área pantalla completa	Ctrl + barra espaciadora

Modelado

Editar vértices	1
Editar aristas	2
Editar caras	3
Recheo	F
Extruír	E
Crear un loop de corte	Ctrl + R
Unir	M
Coitelo	K + enter
Bisel	Ctrl + B

Transformacións básicas

Mover	G
Rotar	R
Escalar	S
Restrinxir a un eixo	G/R/S Axis X/Y/Z
Restrinxir eixo e unidades	G/R/S + eixo + Unidade
Non restrinxir a un eixo	G/R/S + Shift+ eixo + Ud

1º ATALLO Ó LADO DO COMANDO.

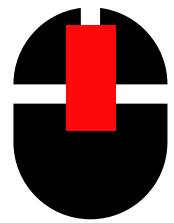
2º F3: BUSCAR POR NOMBRE

3º ASIGNAR ATALLO: BOTÓN DEREITO.

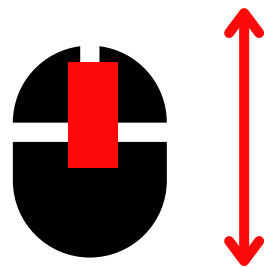
4º Q: FAVORITOS

NAVEGAR POLO VISOR 3D.

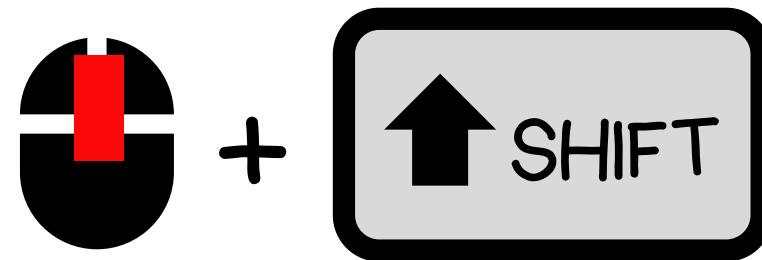
1 RATO



Orbital

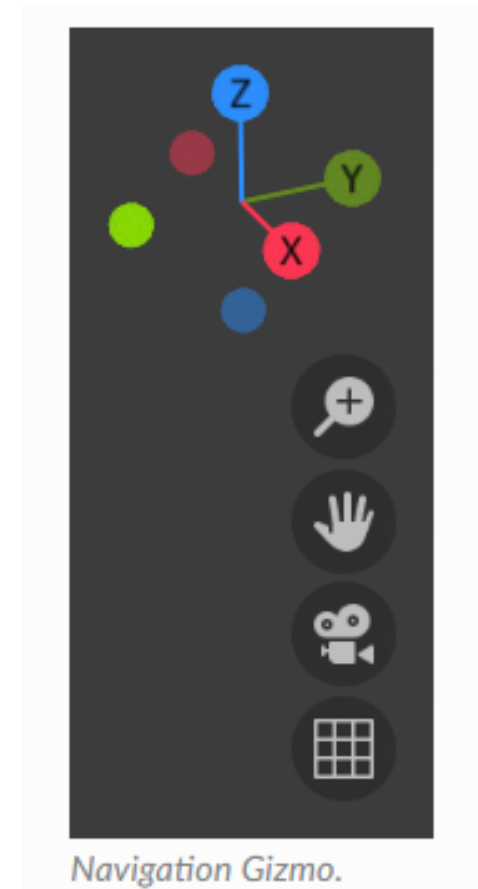


Zoom



Mover vista

2 GIZMOS

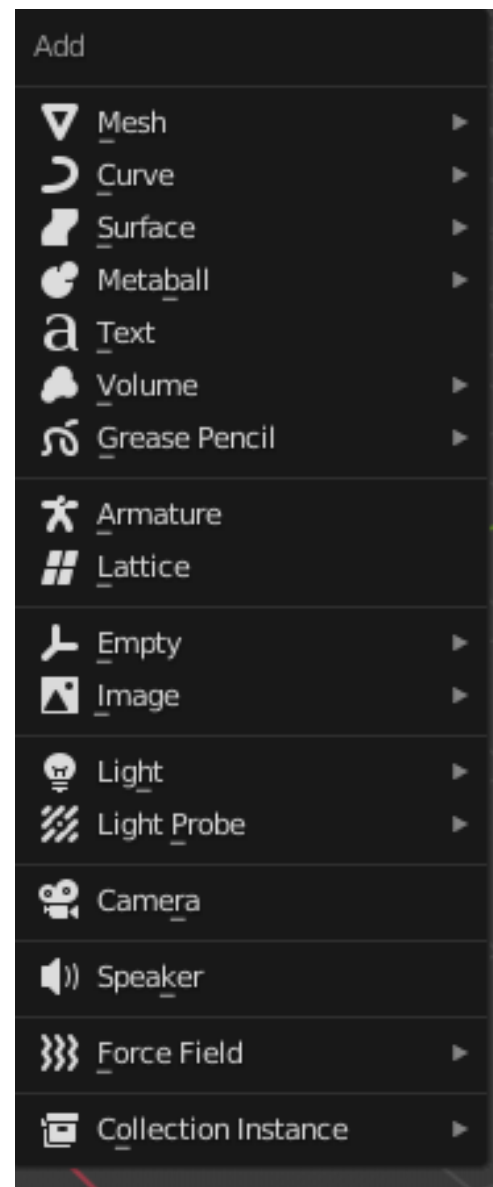


3 PESTAÑA VIEW

4 BLOQUE NUMÉRICO.

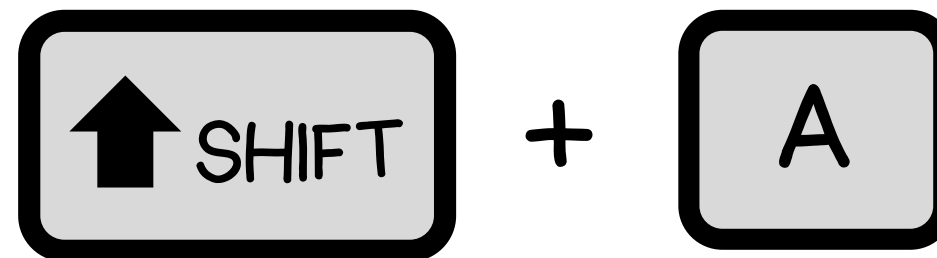
ENGADIR/ELIMINAR.

ENGADIR:



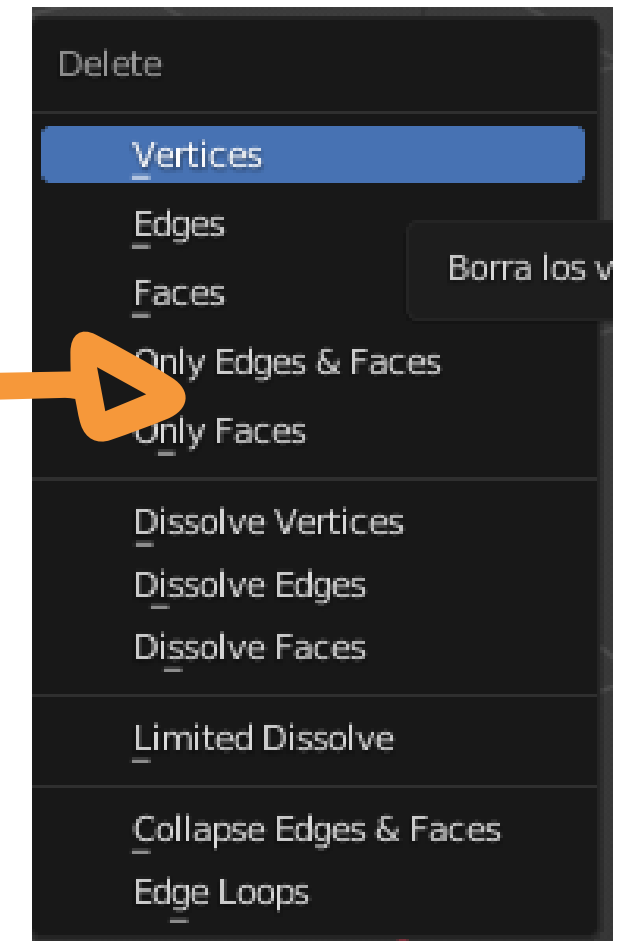
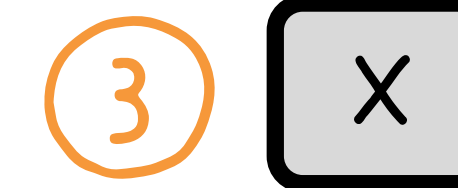
① PESTAÑA ADD

② ATALLO TECLADO



ELIMINAR:

① Botón Dereito + Delete



SELECCIONAR

SELECCIONAR: 

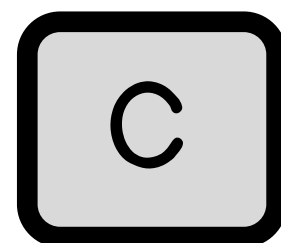
ENGADIR Á SELECCIÓN:  + 

SELECCIONAR TODO: 

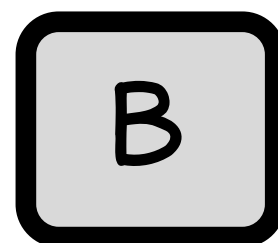
DESELECCIONAR:  + 
+ 

FERRAMENTAS:

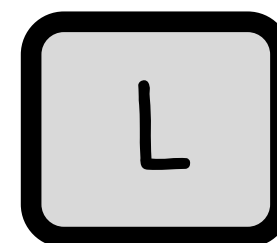
① Círculo:



② Caixa:



③ Lazo:

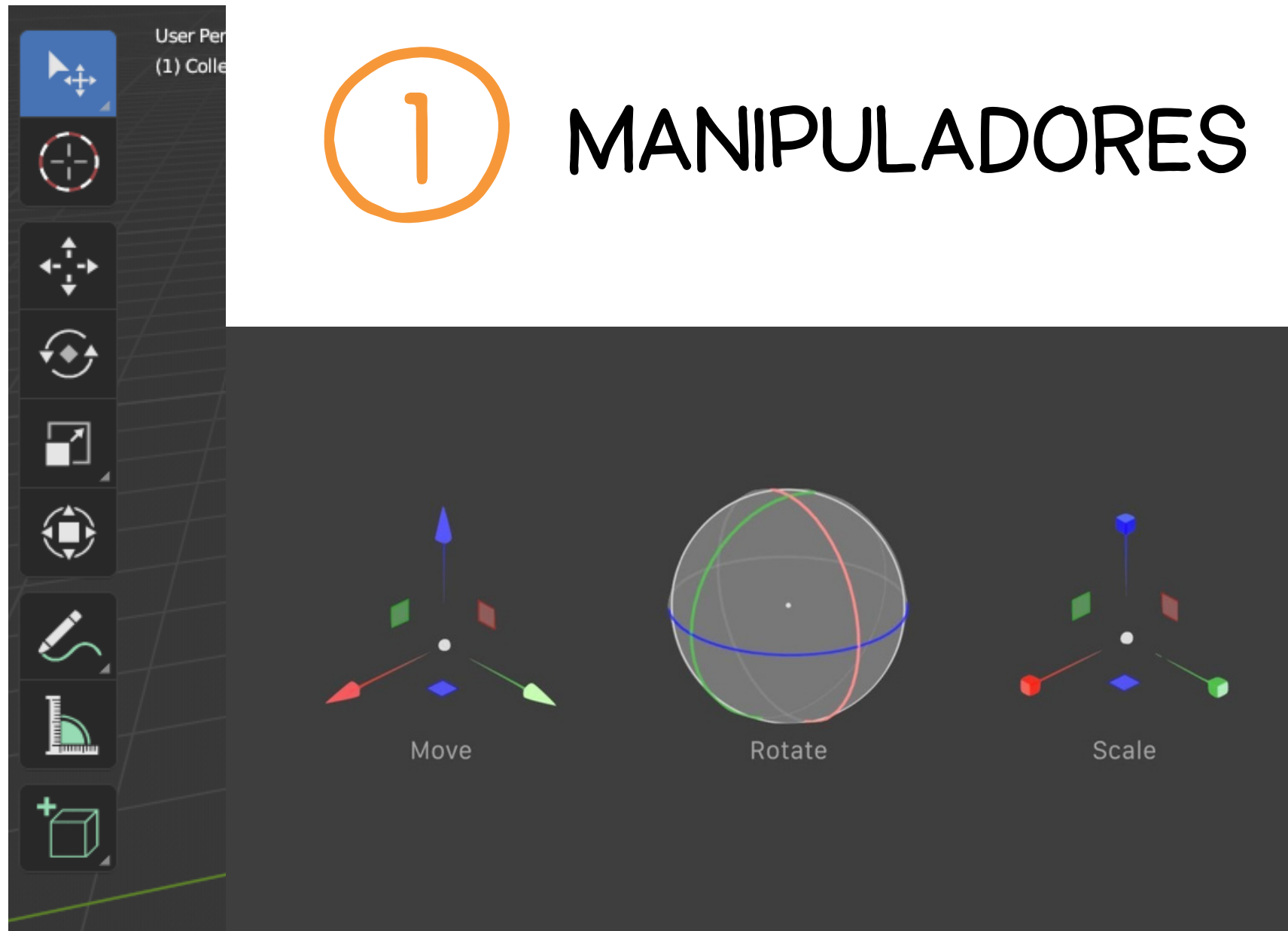


④ Alternar:



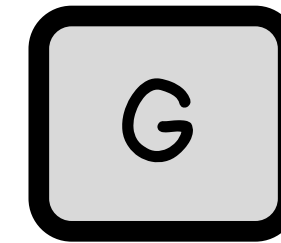
TRANSFORMACIONES BÁSICAS

① MANIPULADORES

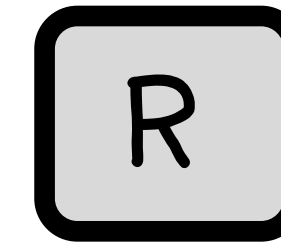


② ATALLOS DE TECLADO

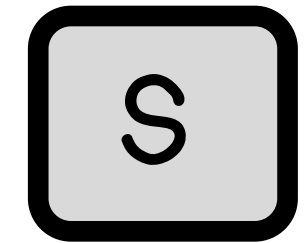
Mover:



Xirar:



Escalar:



+

Unidades (1,2,3...)

+

Eixo (x, y, z)

MODULO OBXECTO/MODO EDICIÓN

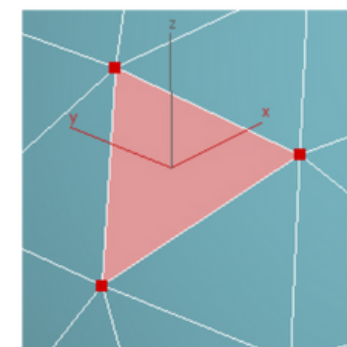
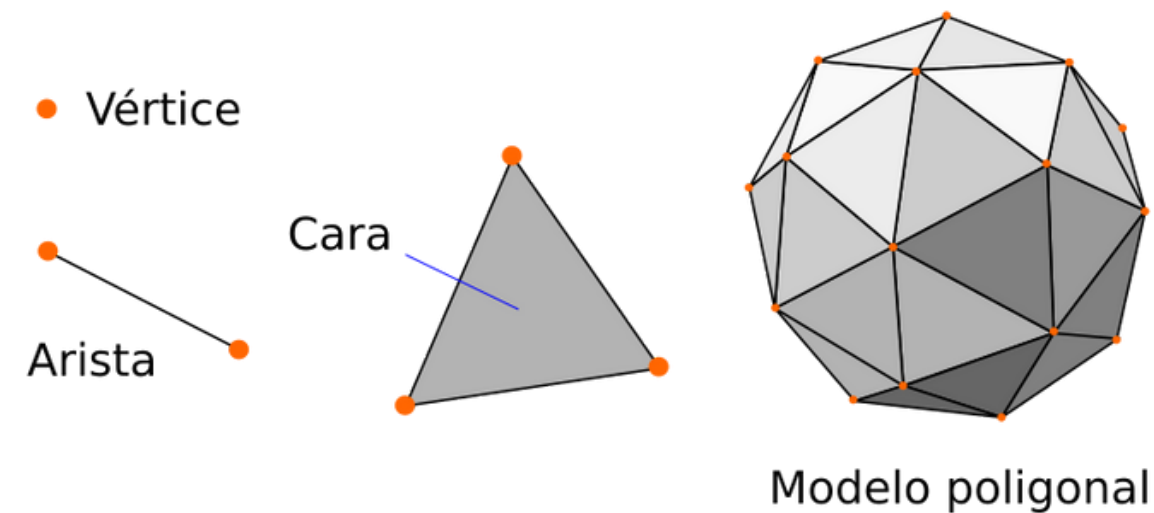
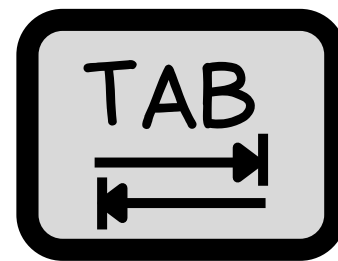
MODULO OBXECTO:

As transformacións afectan á totalidade do obxecto.

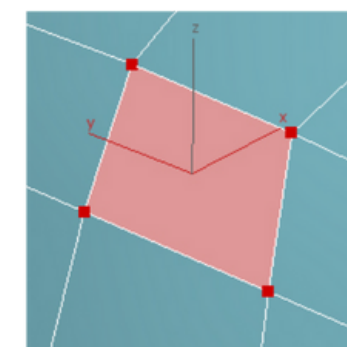
MODULO EDICIÓN:

As transformacións afectan os elementos que conforman o obxecto.

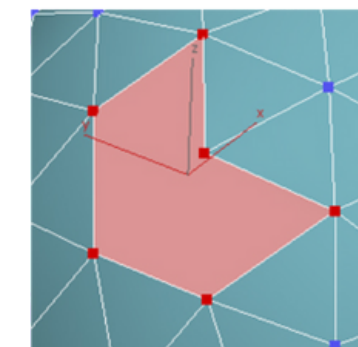
Alternar:



TRIS

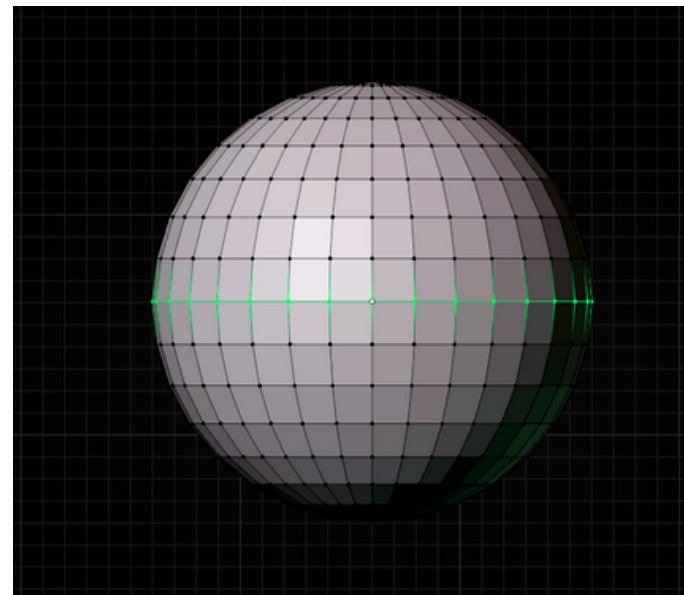
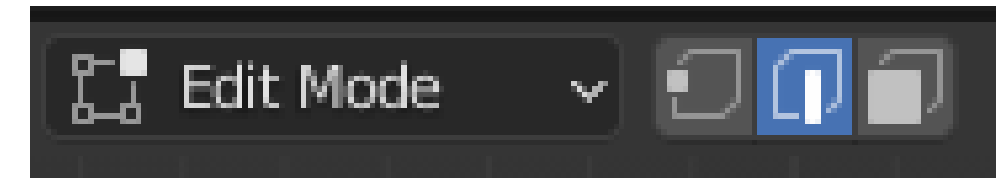
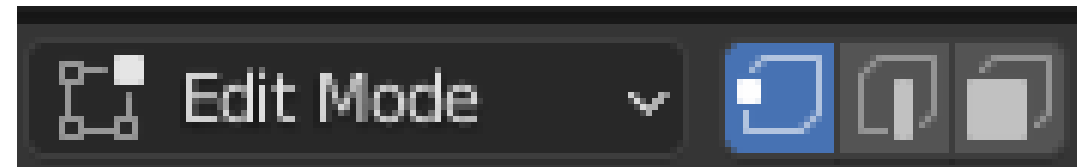


QUAD

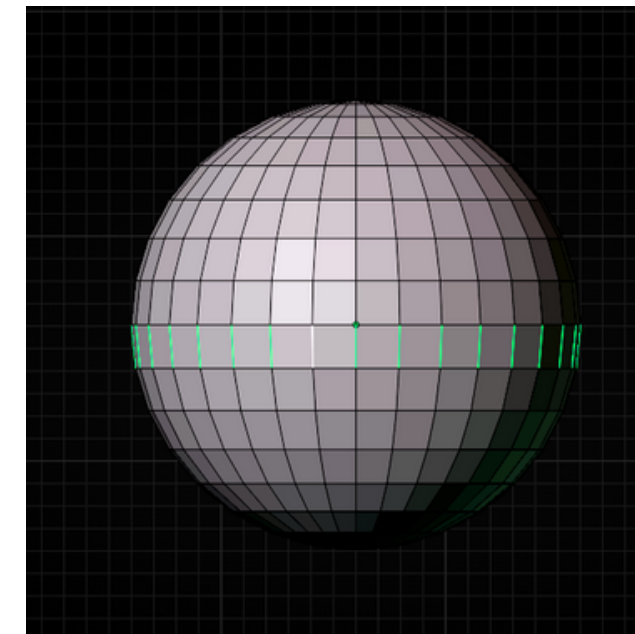
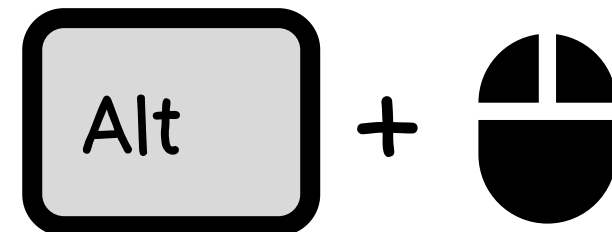


N-GON

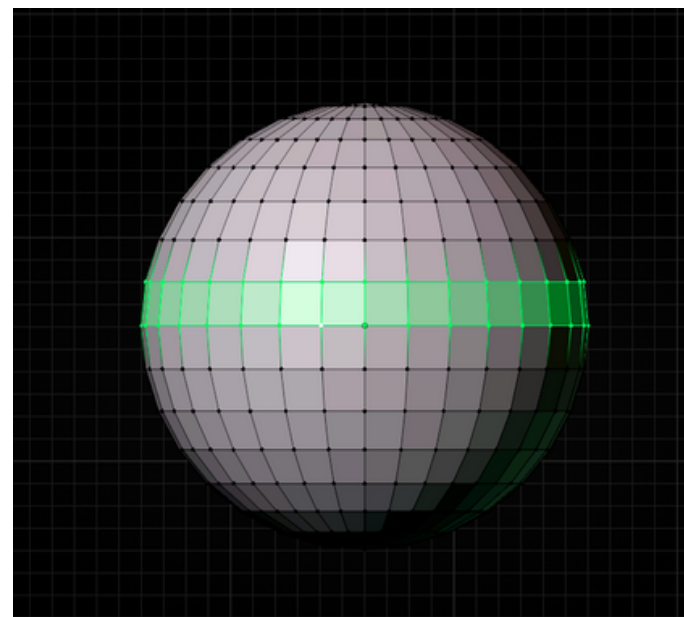
SELECCIONAR MODO EDICIÓN



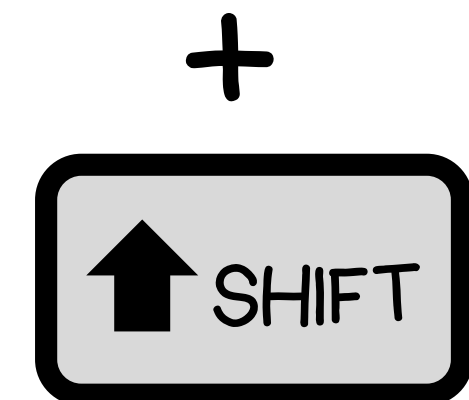
Loop vértices:



Loop caras:

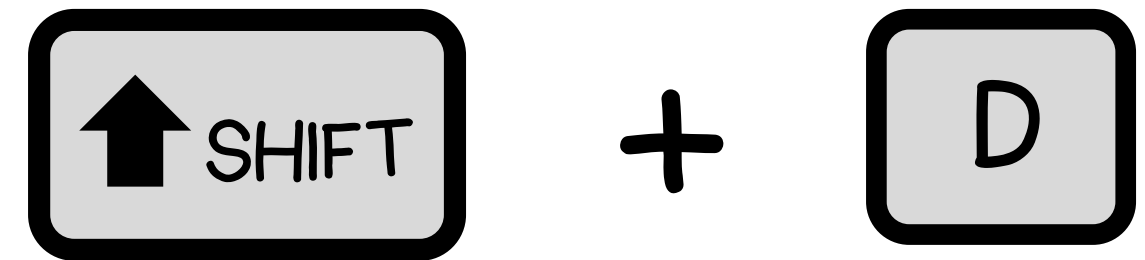


Engadir: calquera combinación

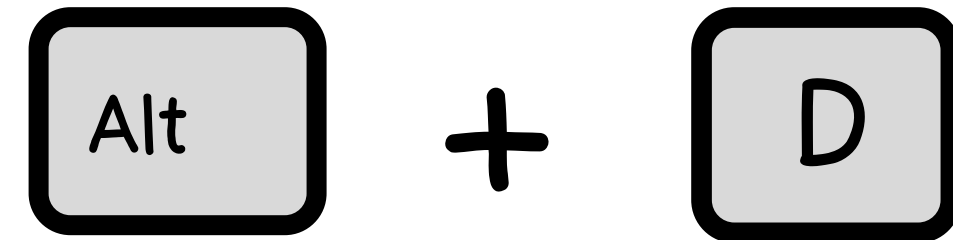


DUPLICAR/ENLAZAR

- ① **DUPLICAR:**
Os obxectos son independentes.

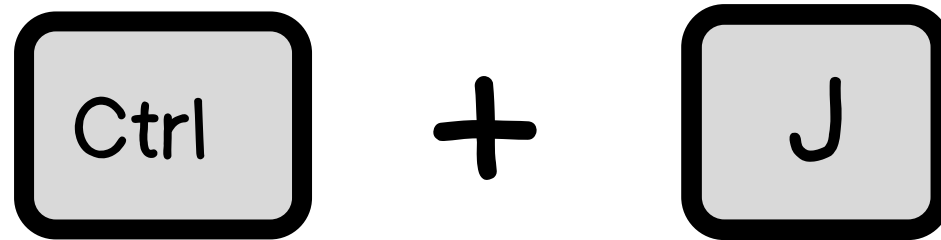


- ② **DUPLICAR ENLAZADO :**
Se transformas un obxecto,
aféctalle ó outro.

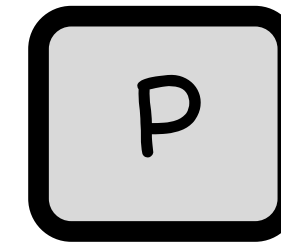


XUNTAR/EMPARENTAR

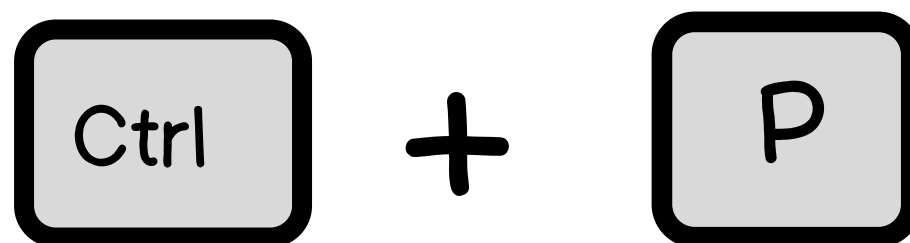
① XUNTAR:
Único obxecto.



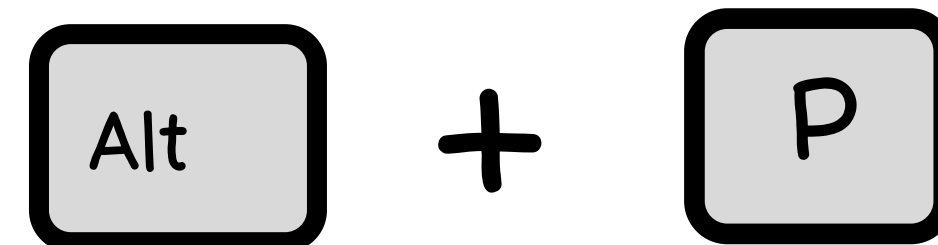
SEPARAR:



② EMPARENTAR:
Relación xerárquica.



DESEMPARENTAR:

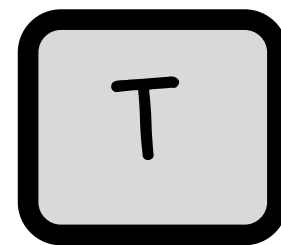


FERRAMENTAS MODELADO/MODIFICADORES

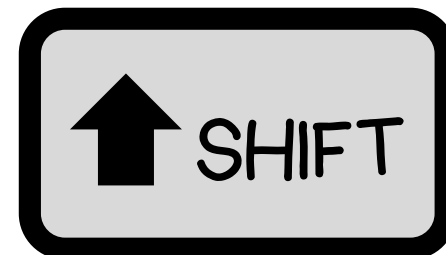
Modo edición.



Ver/Ocultar
no lateral:



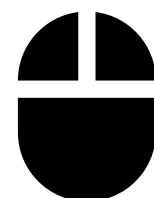
Ver/Ocultar
no visor 3D:



+

Barra
espaciadora

Menú:



+



Modo objeto.

Modify	Generate	Deform	Physics
Data Transfer	Array	Armature	Cloth
Mesh Cache	Bevel	Cast	Collision
Mesh Sequence Cache	Boolean	Curve	Dynamic Paint
Normal Edit	Build	Displace	Explode
Weighted Normal	Decimate	Hook	Fluid
UV Project	Edge Split	Laplacian Deform	Ocean
UV Warp	Geometry Nodes	Lattice	Particle Instance
Vertex Weight Edit	Mask	Mesh Deform	Particle System
Vertex Weight Mix	Mirror	Shrinkwrap	Soft Body
Vertex Weight Proximity	Multiresolution	Simple Deform	
	Remesh	Smooth	
	Screw	Smooth Corrective	
	Skin	Smooth Laplacian	
	Solidify	Surface Deform	
	Subdivision Surface	Warp	
	Triangulate	Wave	
	Volume to Mesh		
	Weld		
	Wireframe		