



# TEMARIO DE MODELADO Y ANIMACIÓN 3D CON BLENDER

PROGRAMA DE TECNOLOGÍA EN CÓMPUTO

SEMESTRE 2020-1

- 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
  - 6.4. Animación esquelética

