

Interfaz

Cómo funciona · cómo está construido · workspaces y áreas · menús contextuales y atajos · Qué se puede hacer y dónde hacerlo

Preferencias y configuración

Configuraciones recomendadas · addons recomendados · ¿qué es un addon?

Estructura general

Cómo es un fichero blender · De qué partes consta · Técnicas de gestión de assets · flujos de trabajo recomendados

Trabajo básico con objetos

Modelado y composición con primitivas · Navegando el espacio 3d · Modos de visualización · Gizmos y Overlays · Herramientas y técnicas para trabajar con precisión y comfort · Ejes y pivotes

Técnicas básicas de modelado

Modo de edición · Herramientas fundamentales para modelar y editar mallas · Problemas comunes y sus soluciones

Modelado extra

Curvas · Texto · Primitivas especiales · Addons recomendados para arquitectura e ingeniería · Evaluación y corrección de mallas · Técnicas de retopología · Preparado para Impresión 3d

Edición de UV

Qué es una UV y cómo generarla · Edición de UVs · recomendaciones y recursos.

Modificadores

Vistazo general a los modificadores · Uso en detalle de los más comunes · Recomendaciones para familiarizarse con las simulaciones · Apilamiento y formas de aplicación de modificadores

Materiales

Qué es un shader · Shaders básicos y funcionamiento del editor de nodos · Entendiendo los materiales PBR · Materiales procedurales · Recursos externos

Texturas

Principios básicos · Texturas procedurales · Editor · Usos habituales · Introducción al pintado de texturas · Creación y bake de texturas de fotogrametría

Luces

Tipos de luces · Iluminación global · Cálculo de potencias · Particularidades de los diferentes motores de render · recomendaciones generales · recursos externos

Cámaras

Tipos de cámara y perspectivas especiales · profundidad de campo y otros parámetros · Gestión de planos y modos de previsualización · Visualización de escenas con VR

Composición de escenas

Gestión de escenas y capas · Composición con nodos · Edición de video · Lanzando un render · recursos externos