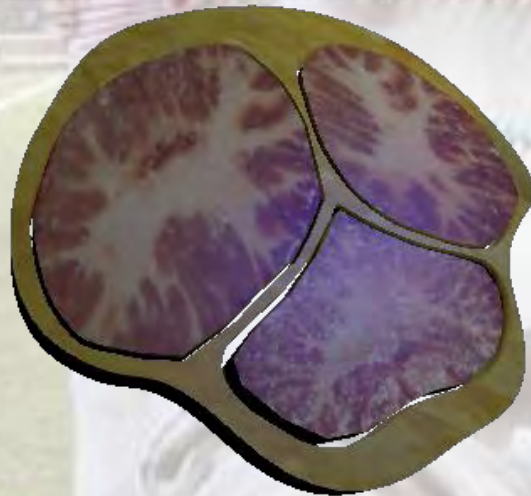


LABORATORIO DE ANATOMÍA ANIMAL

INGENIERIA INVERSA APLICADA A LA ANATOMÍA ANIMAL

M O O C



**23_1-Modelado 3D
con Blender:
curvas Bézier**

Blender es una de las más populares aplicaciones de gráficos 3D de código abierto en el mundo. Blender ha continuado como 'Software Libre', con el código fuente disponible bajo la licencia GNU GPL. Blender 2.69 fue lanzado el 31 de octubre 2013 .

<http://www.blender.org/download/>



TUTORIALES <http://santiagoshang.com/ss/tutoriales.html>

Python, principal lenguaje de programación de Blender, se puede utilizar para ampliar la funcionalidad de este software.



<http://www.python.org/>

<http://www.gimp.org/downloads/>

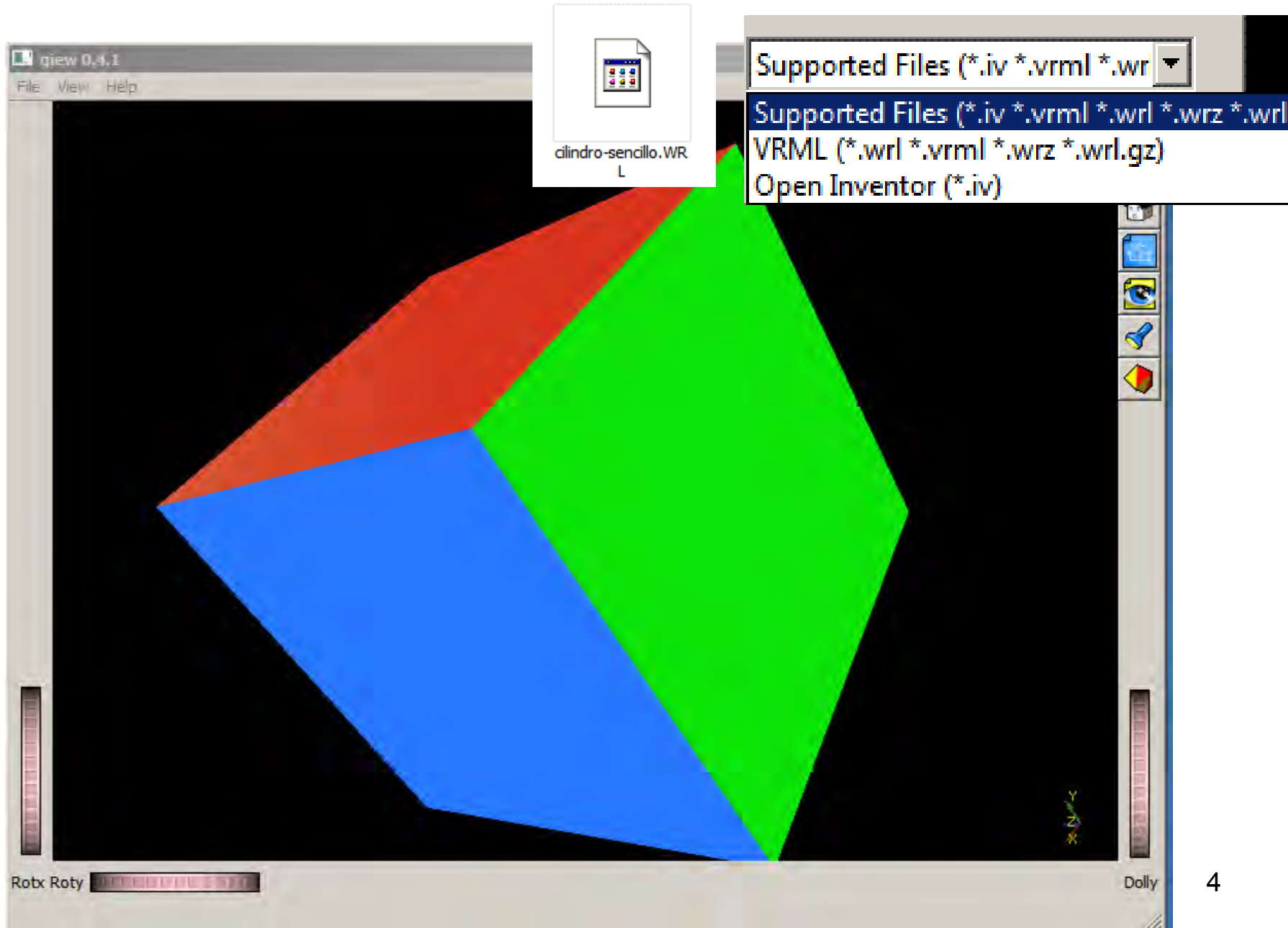
Programa de manipulación de imágenes de libre distribución para tareas como retoque fotográfico , composición de imágenes y creación de imágenes .



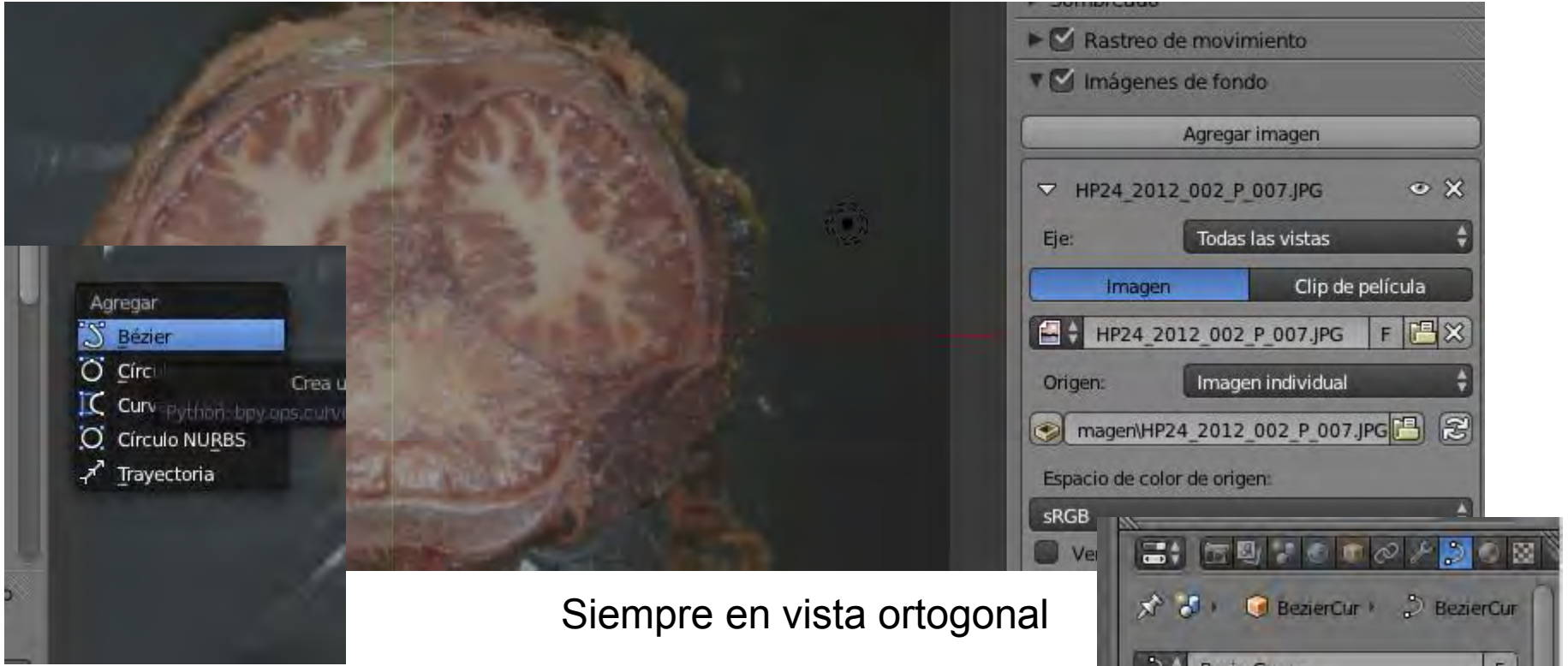
<http://docs.gimp.org/2.8/es/index.html>

<http://sourceforge.net/projects/qiew/>

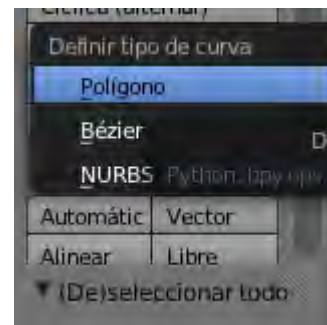
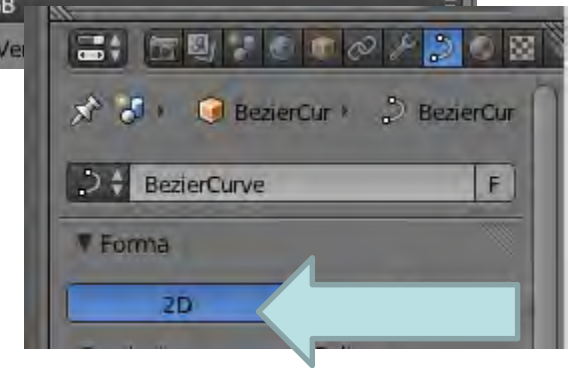
Visor sencillo y gratuito de 3D *.WRL

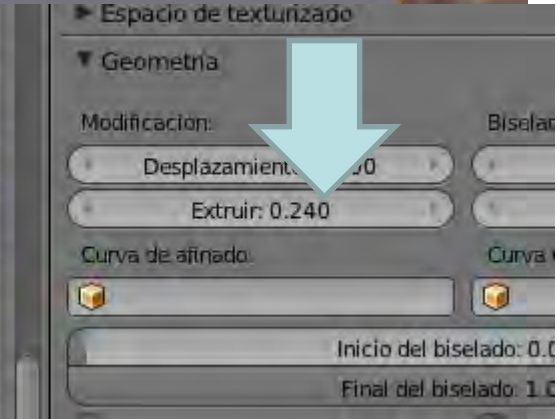
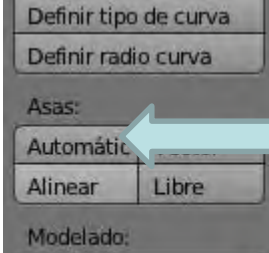
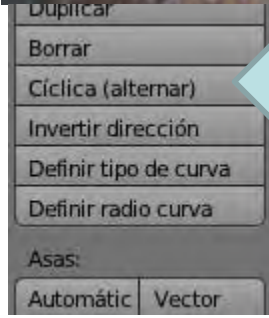
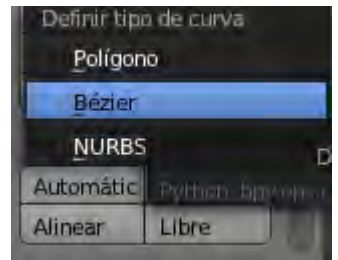


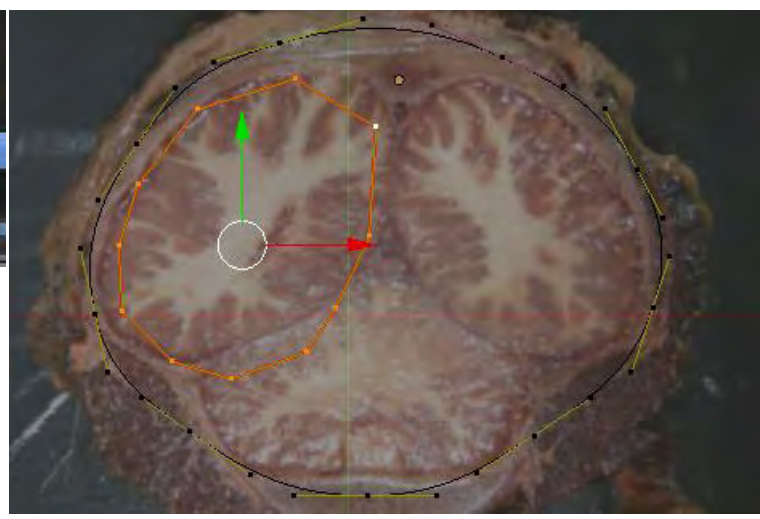
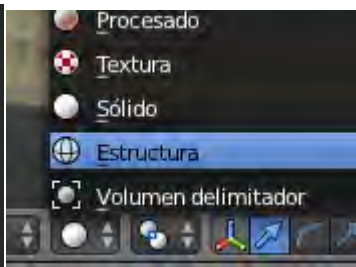
CURVAS BÉZIER



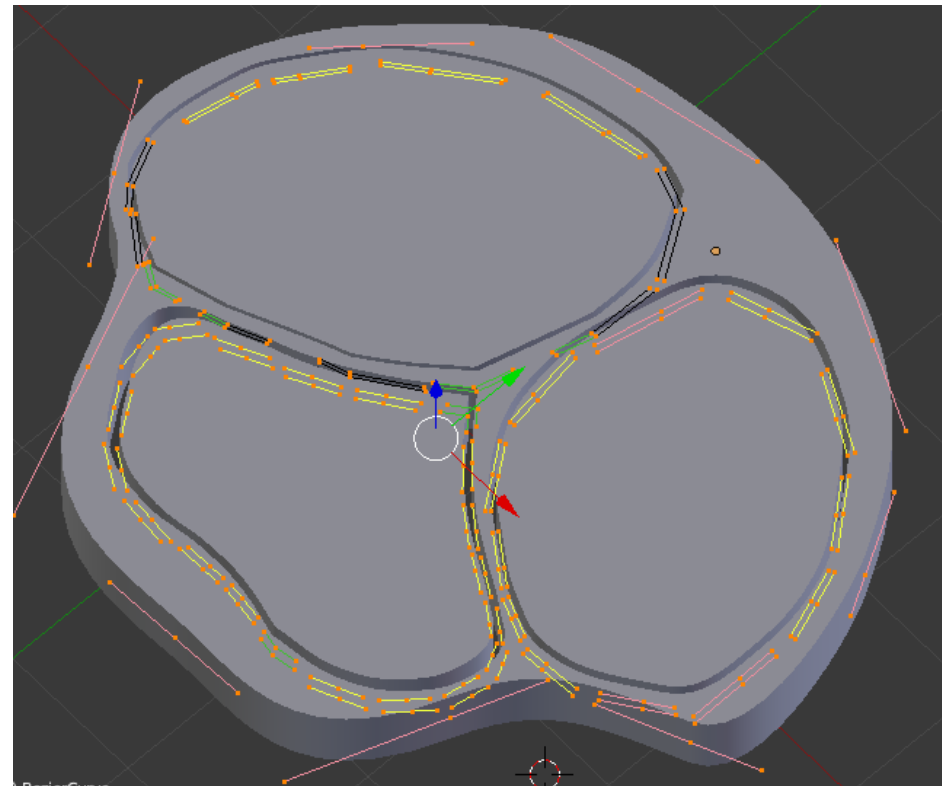
Siempre en vista ortogonal

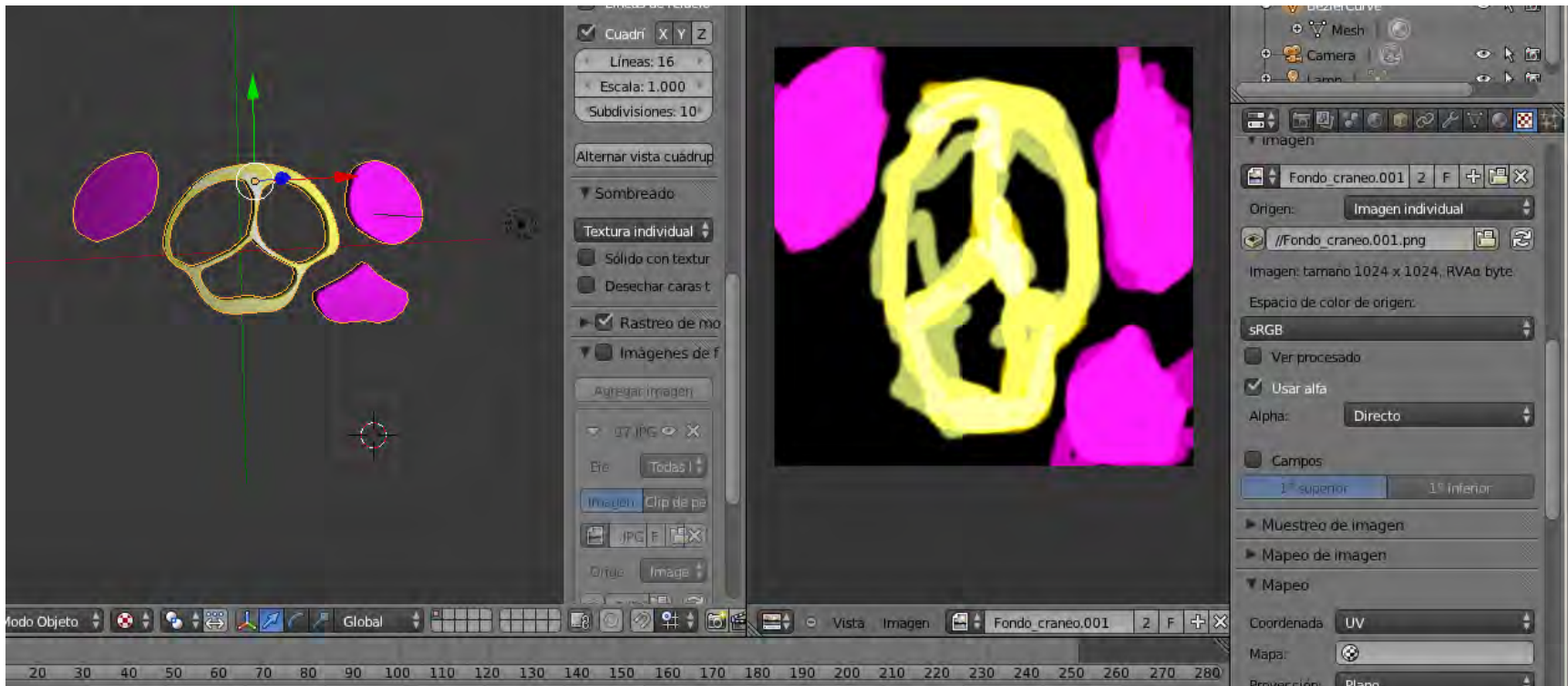


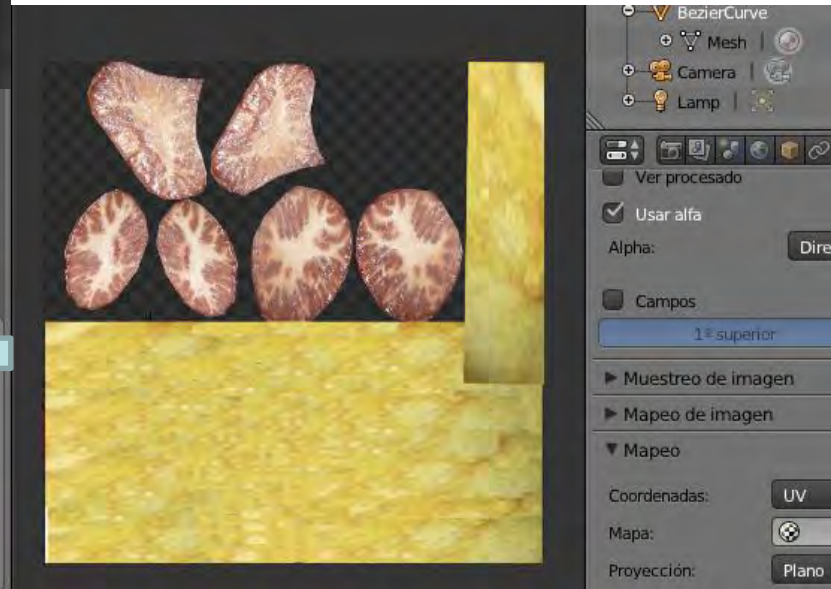
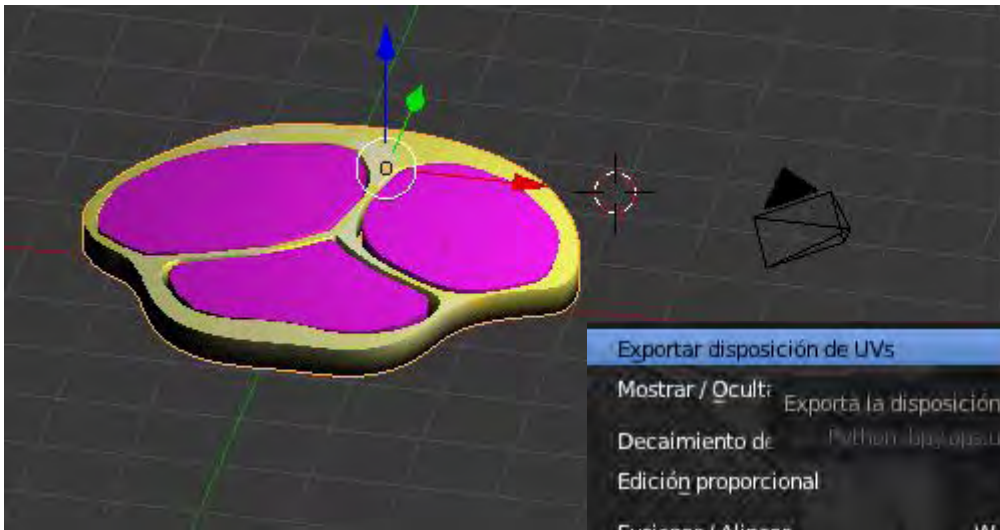




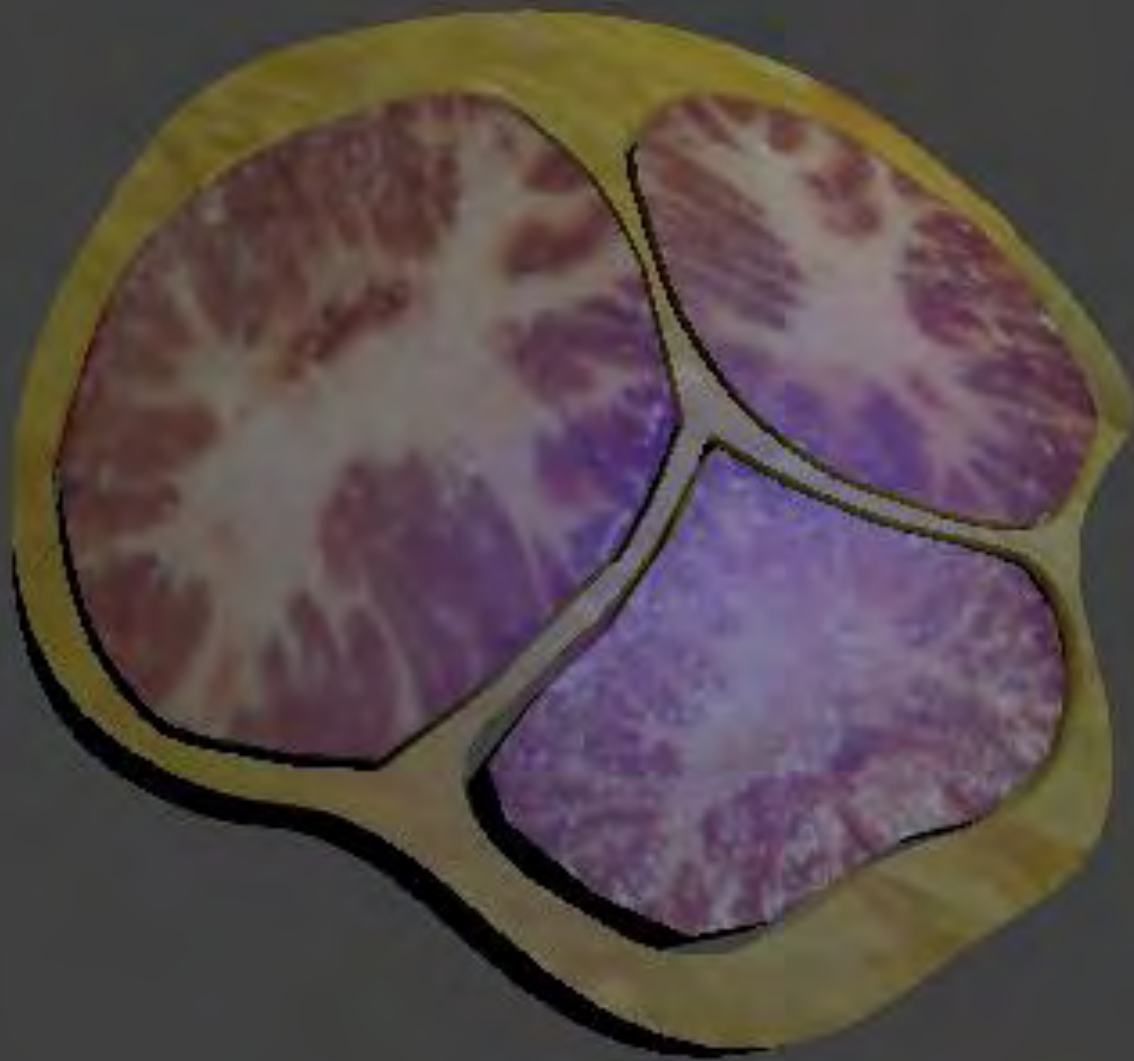
Duplicar y escalar







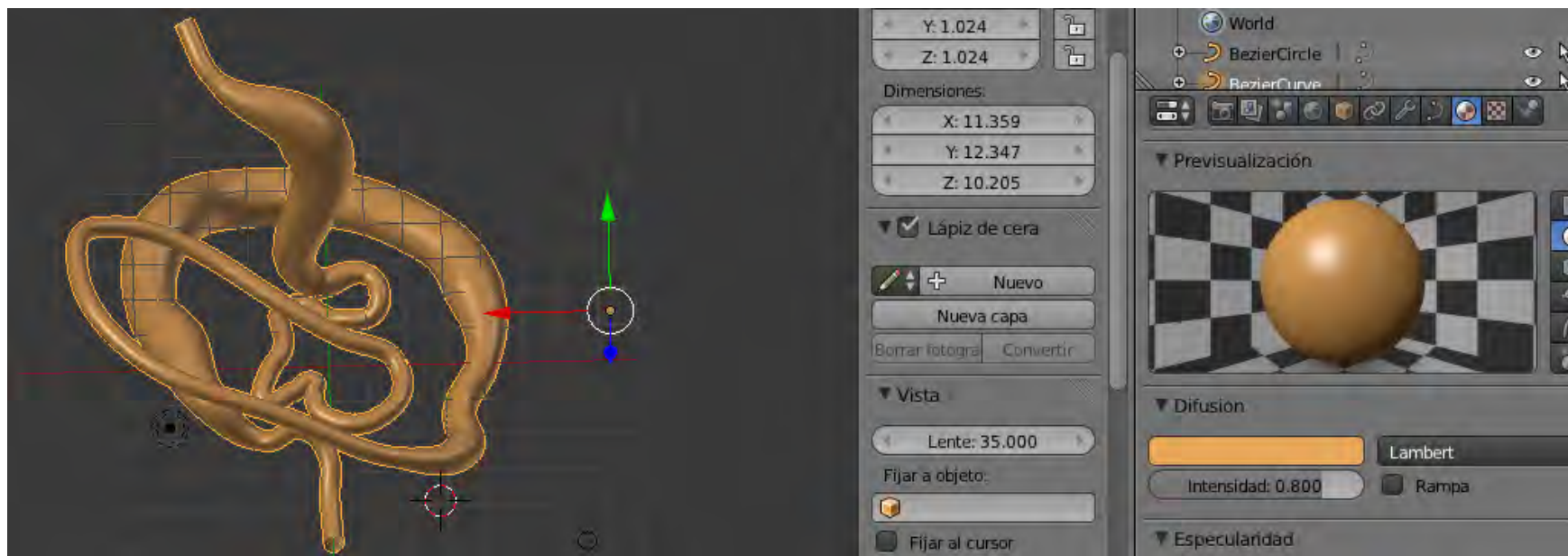
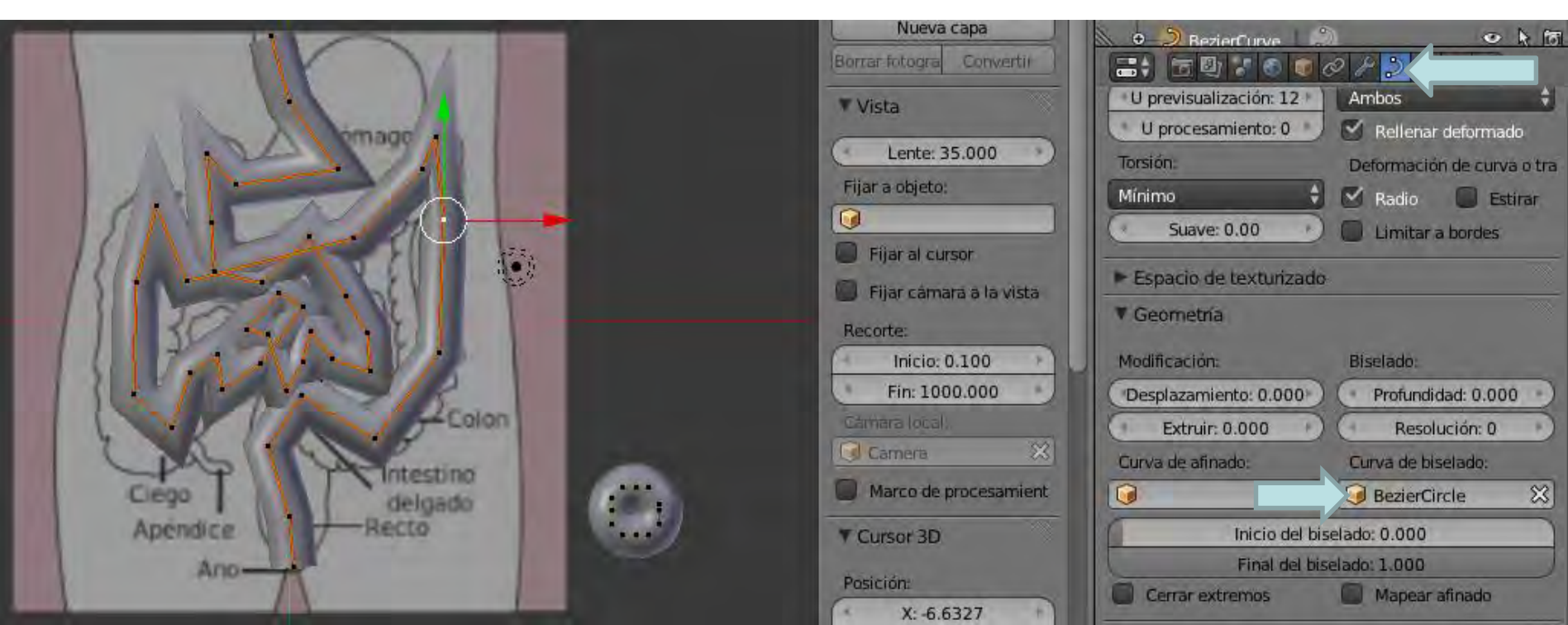


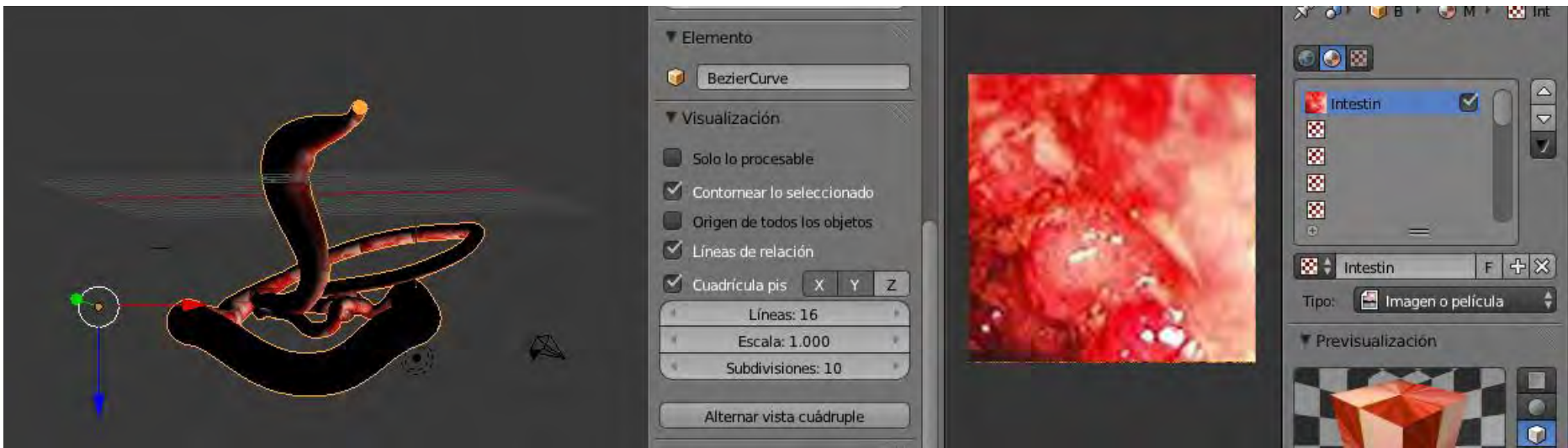


RECORDATORIO DE LAS TECLAS Y SU FUNCIÓN

7 Vista superior xy
5 perspectiva/ortogonal
N abrir/cerrar propiedades
T abrir/cerrar herramientas
Shif A agregar figura
Ctrl Z deshacer
S escalar
E extruir (modo edición)
G mover
A seleccionar/deseleccionar
Shif D duplicar
Shif C centrar pantalla
Alt C cierra o abre un bucle en la curva
Ctrl R cortar (con rueda se hacen cortes multiples)
F entre cuatro puntos se crea una nueva cara
Clic L seleccionar todos los bordes
Schif botón medio raton mover pantalla
Alt S escalar suavizado, extruir tubos
U mapas UV
W subdividir , etc...
Ctrl E bordes

C seleccionar con circulo, + botón central deseleccionar, derecho salir
B seleccionador de caja, esc salir
Ctrl I invertir selección





Exportar

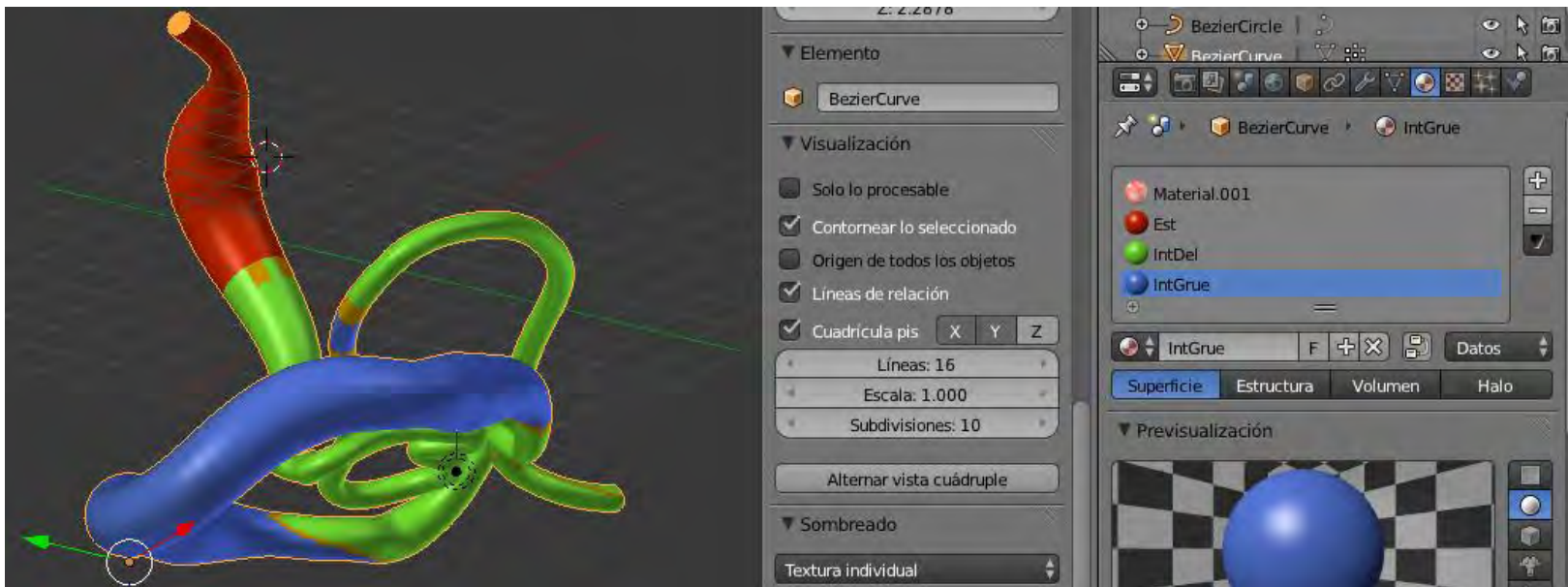


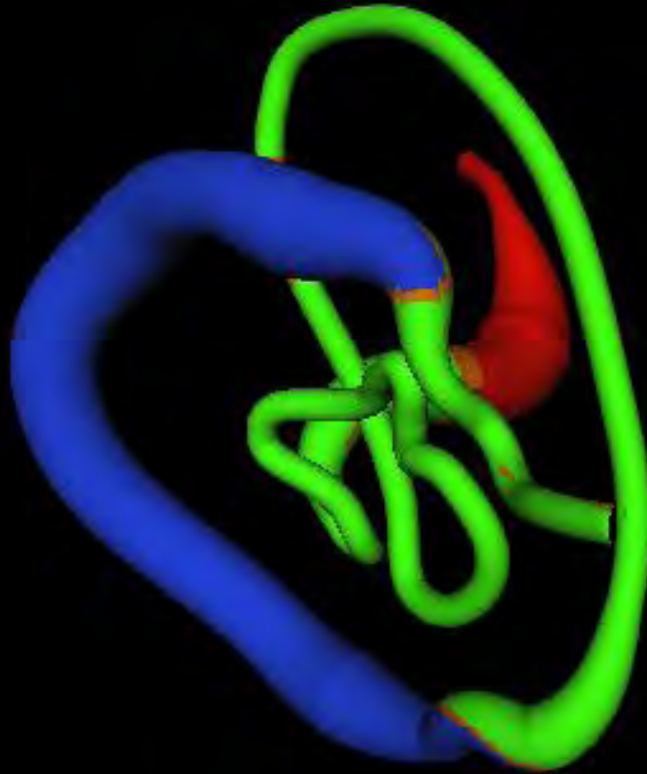
Intestinos_b1.png



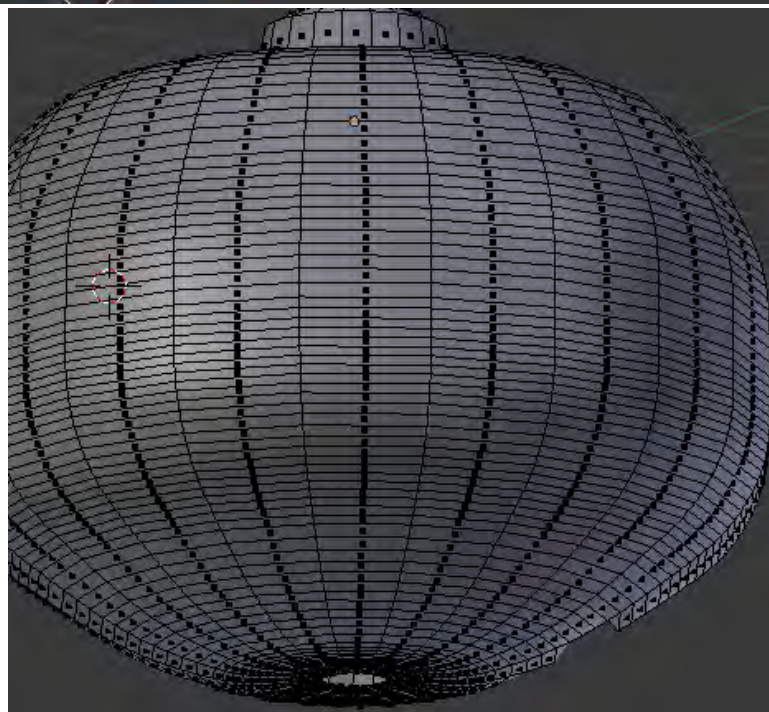
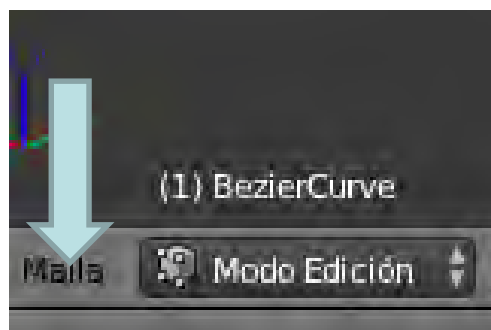
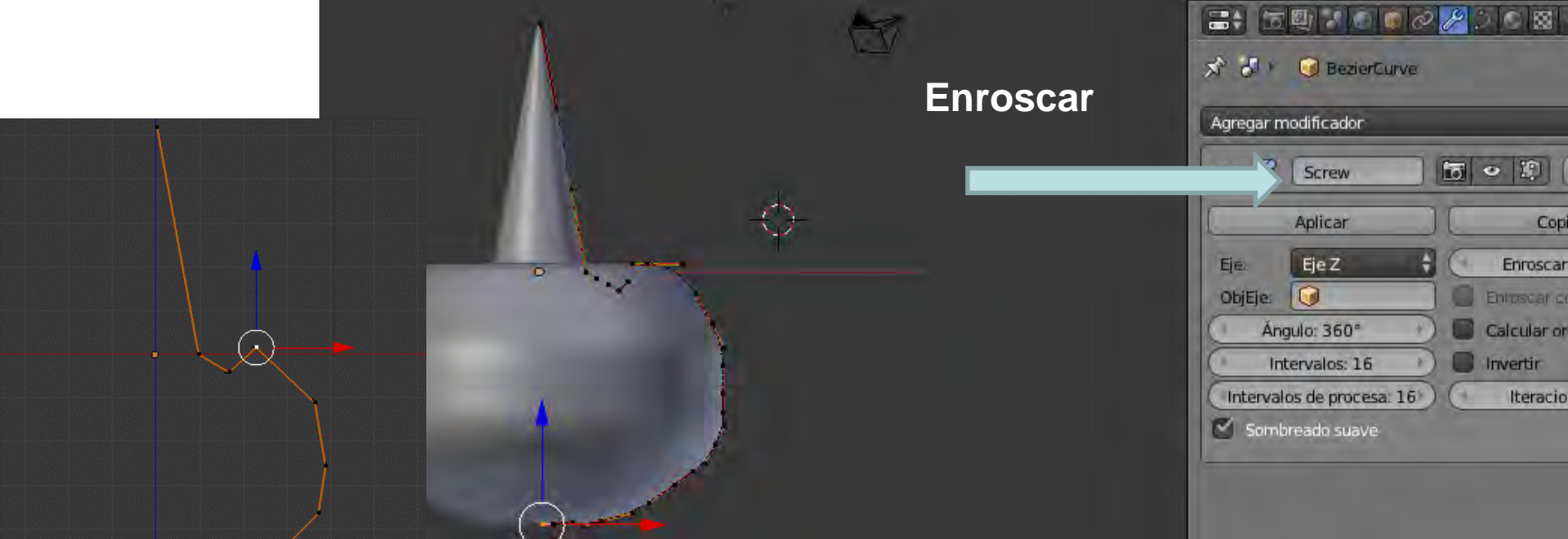
Intestinos_b1.wrl

Definir grupos





Enroscar



**Ver MOOC_23_complementos donde se irán
añadiendo modelos realizados con Blender**