



## Taller: Introducción a Blender

*Claudia Hernández*

El curso de Introducción a Blender impartido por Claudia Hernández busca ser un primer contacto con dicho programa. Para ello, la experta comienza señalando algunas características generales de este programa. Menciona que Blender es un programa constituido por código abierto que permite hacer animaciones, realidad aumentada, efectos 3D, etcétera. Al ser de código abierto se puede utilizar sin ningún problema de licenciamiento. Además de ello, dicho programa es multiplataforma, lo que permite trabajar en una serie de Sistemas Operativos: Este programa está disponible en la página oficial ([www.blender.org](http://www.blender.org)). Por otra parte, Claudia habla de los diferentes escenarios en los que se utiliza para el desarrollo de la ciencia y la tecnología.

Posteriormente, Claudia nos muestra la interfaz de Blender, nos muestra el splashscreen el cual contiene algunos enlaces que permiten realizar diferentes acciones fuera del programa, como consultar el manual de Blender, realizar donaciones a la fundación, pues explica que, al ser un Software Libre, es necesario recibir el apoyo voluntario de aquellas personas que utilizan el programa.

En la siguiente interfaz que se muestra después de abrir el programa contiene los elementos principales que permitirán el trabajo con Blender. Como la cuadrícula que da la noción de tridimensional (el eje x, el eje y y el eje z). Claudia recomienda el uso de un ratón de tres botones, pues agiliza la interacción con el programa.

Después de ello, la experta nos muestra cómo se navega dentro del plano tridimensional. Además de ello, nos comenta que la manera en la que se trabaja con Blender es a través de una serie de ventanas que ayudan al programa a tener una experiencia dinámica con su uso. Dichas ventanas se configuran automáticamente en función al objeto que se desea crear. No obstante, si las necesidades del creador son más específicas, Claudia nos muestra cómo es posible crear nuevas ventanas que faciliten nuestro trabajo.

Posteriormente, Claudia nos habla de una serie de herramientas que se utilizan para diferentes tareas como la animación, edición de video, modelado, etcétera, algunas de las herramientas que menciona son Timeline, Texteditor, Logieditor y más. Claudia nos explica detalladamente la forma de uso y las funcionalidades de cada una de las herramientas del programa.

Una vez que nos ha adentrado a la interfaz general de Blender, Claudia nos enseña la manera en la que podemos manipular la posición de nuestro objeto (movimiento de traslación y movimiento de rotación) y las diferentes maneras en las que podemos realizar dicha acción. También nos enseña la manera en la que podemos acceder a información vectorizada de la posición de nuestro objeto. Estas acciones representan las manipulaciones principales y básicas que se pueden realizar con los objetos creados en Blender.

El siguiente punto que enfatiza Claudia es la creación y modificación morfológica de los objetos, para ello, nos modela la creación de un prisma a partir de su modificación continua hasta conseguir un objeto parecido a una esfera. Para reforzar, la heurística de la creación de objetos, Claudia crea diferentes objetos, desde objetos primarios, hasta objetos complejos. Después de ellos, Claudia nos muestra cómo crear un escenario a partir de los objetos creados (Creación de Render. La creación de Render, de acuerdo a la experta, se realiza a partir de la cámara del programa, pues es esta última la que nos permite generar diferentes perspectivas del escenario. Cuando se ha concluido la creación del escenario, la experta nos muestra cómo



guardar nuestra creación en un archivo editable que nos permita seguir trabajando con él en el futuro. Los siguientes apartados del curso, tratan sobre las diferentes acciones que se pueden realizar para la modificación de objetos animados tridimensionales. Dicha tarea, la lleva a cabo con la creación de un hogo y nos va modelando paso a paso su creación. En la segunda parte del taller Claudia nos modela la manera en la que se puede utilizar el programa para la creación de animaciones de videojuegos a partir del diseño y la programación. El taller concluye con una invitación de la experta a utilizar Blender en la creación de Recursos Educativos Abiertos que enriquezcan la práctica docente de muchos profesores.

Se presentan las Actas del Octavo Encuentro de Educación, Cultura y Software Libres (EDUSOL 2017) que se dedicó al tema de la “ciencia, datos y prácticas abiertas” y se celebró del 18 al 25 de octubre del 2017 en un espacio totalmente en línea, en ellas se integran los resúmenes, reseñas y conversaciones por IRC.

El Encuentro EDUSOL 2017 contó con el soporte tecnológico de la Comunidad de Habilidades y Aprendizaje con Tecnología | CHAT, el apoyo del proyecto Investigación Psicoeducativa, ambos de la Facultad de Estudios Superiores Iztacala de la Universidad Nacional Autónoma de México y financiamiento del Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología, México.

Participaron seis conferencistas magistrales, 44 ponentes en 26 ponencias, pertenecientes a nueve países: Argentina, Bolivia, Brasil, Costa Rica, Colombia, Chile, España, México y Perú. En lo que respecta a los participantes y su ubicación geográfica se contó participantes de 20 países, principalmente México, Centroamérica y América del Sur, aunque se cuenta con una presencia minoritaria de países en Europa como Alemania y Polonia e incluso países de Asia.



Actas del Octavo Encuentro EDUSOL: Ciencia, Datos y Prácticas Abiertas

Alejandro Miranda y Manuel Meza (coordinadores)

# ENCUENTRO EDUSOL

«**CIENCIA, DATOS Y  
PRÁCTICAS ABIERTAS**»

**ALEJANDRO MIRANDA  
MANUEL MEZA**  
COORDINADORES



Actas del Octavo Encuentro EDUSOL: Ciencia, Datos y Prácticas Abiertas.

Obra arbitrada por pares académicos.

Proyecto financiado por el proyecto número 270058 del Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología, México dentro de la convocatoria de Repositorios Institucionales.

Edición:

Germán Alejandro Miranda Díaz

© Grupo Comunidad de Habilidades y Aprendizaje con Tecnología (CHAT) de la Coordinación de Educación a Distancia (SUAYED Psicología) y el proyecto Investigación Psicoeducativa de la Unidad de Investigación Interdisciplinaria en Ciencias de la Salud y la Educación (UIICSE) ambos de la Facultad de Estudios Superiores Iztacala (FES Iztacala) de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), en colaboración con Educación, Cultura y Software Libres (EDUSOL).

**Primera edición: Diciembre de 2017**

© de la edición: Germán Alejandro Miranda Díaz

© de los textos: los autores

Hecho en México

**ISBN versión impresa: 978-1-387-46929-1**

**ISBN versión digital (eBook): 978-1-387-46973-4**

Edición de Textos:

José Manuel Meza Cano

Arturo Moreno Rincón

Jesús Peralta Hernández

Carlos Yefté Martínez Gómez

Diseño y Formación de Interiores:

Germán Alejandro Miranda Díaz

Las opiniones, contenidos, reseñas y conversaciones por IRC publicados en las Actas del Octavo Encuentro EDUSOL: Ciencia, Datos y Prácticas Abiertas son responsabilidad exclusiva de sus autores.