Blender

1. INTRODUCCIÓN
2. CREAR OBJETOS 3D
3. UTILIZACIÓN DEL MODELADO CON POLÍGONOS
4. TRABAJAR CON MATERIALES
5. TRABAJAR CON TEXTURAS
6. UTILIZACIÓN DEL MODELADO SUAVIZADO (*SUBSURFS*)
7. ANIMACIÓN MEDIANTE *KEYFRAMES*
8. UTILIZACIÓN DEL *GAME ENGINE*
9. INTEGRACIÓN DE BLENDER CON *PYTHON*