

PASO A PASO Secuencia de la clase de Hoy

1. **Traer desde SolidWorks un archivo e importarlo a Blender**
(Guardar el archivo desde solid como archivo extensión **.SLT**)
Importarlo a un archivo abierto de Blender...
File >>> Import >>> STL
2. **Importar un objeto de Blender desde un archivo de blender existente**
File >>> Append >>> carpeta Objeto ... (seleccionar el objeto a importar)
3. **Agregar una Cámara a la escena** con SHIFT+A
Ubicarla en el Escenario en el lugar deseado y ver lo que ve la Cámara (0 cero del Numpad)
y realizar un render de prueba (f12)
4. **Agregar una Luz Puntual** a la escena con SHIFT+A
Ubicarla en el escenario en el lugar deseado
ver los efectos de esa iluminación en la escena (sombras)
y realizar un render de prueba (f12)
5. **Ver las diferencias entre los distintos motores de renderizado**
WorkBench – Eevee – Cycles
6. **Agregar Materiales (Uno o más) a un Objeto** (Asignarlos)
(Vamos a probar distintos materiales y aprender a configurarlos y a asignarlos)
7. **Configurar un Entorno ambiental del Escenario**
Impacto en Eevee y en Cycles
8. **Renderizar y guardar los renders a archivo**