

Referencia	149
Ambito	Imagen y edición de vídeos.
Categoría	Doméstico y profesional.
Nombre	Blender
Fecha	05/11/2016
Descripción	Blender es una herramienta libre y abierta para la creación de 3D. También sirve para modelar, simular, animar, renderizar, componer e incluso editar vídeos y crear videojuegos.
Versión actual	2.78a
Tipo licencia	GPL
Vers. anteriores	1.60, 1.73, 1.80, 2.04, 2.25
Responsables	Ton Roosendaal
Precio	0,00 €
URL programa	https://www.blender.org/
URL manual	https://www.blender.org/manual/es/
URL ver. prueba	
URL ver. demo	
Fecha publicación	13/10/2002
Sistema operativo	Windows Vista/7/8/10, Mac OSX y GNU/Linux
Lenguas interfaz	Inglés
Lenguas trabajo	
Relación con TM	Audiovisual
Formatos trabajo	Multiformato
Requisitos hard.	Hardware mínimo 32-bit dual core 2Ghz CPU with SSE2 support. 2 GB RAM 24 bits 1280×768 display Ratón o Trackpad Hardware recomendado 64-bit quad core CPU 8 GB RAM Pantalla full HD con 24 bit color Ratón de tres botones Hardware óptimo (grado de producción) 64-bit eight core CPU 16 GB RAM Dos pantallas full HD con 24 bit color Ratón de tres botones y tableta de gráficos
Requisitos soft.	Windows Vista/7/8/10, Mac OSX y GNU/Linux

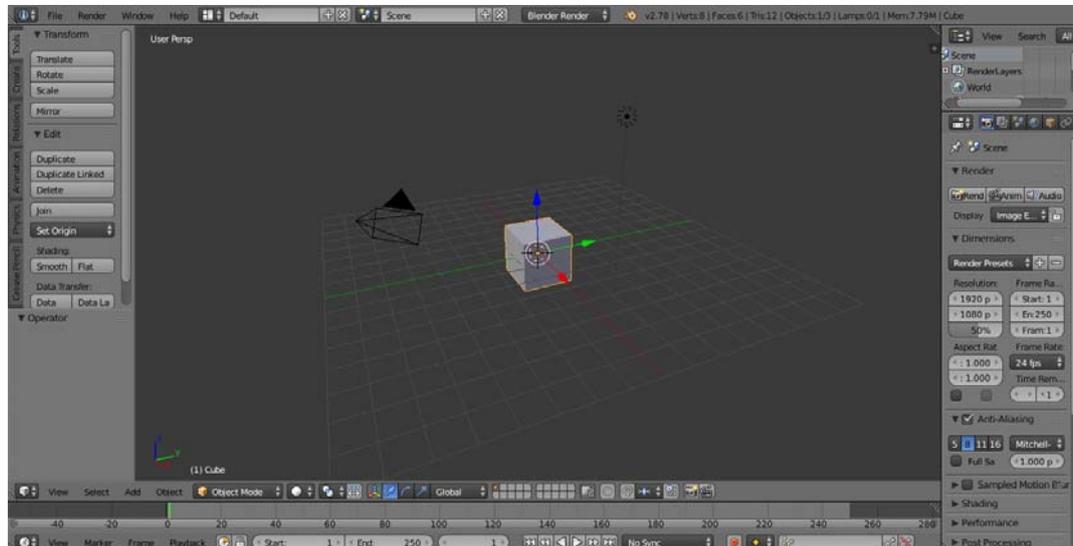
Funciones esp.

- Edición de audio y sincronización de vídeo.
- Características interactivas para juegos como detección de colisiones, recreaciones dinámicas y lógica.
- Lenguaje Python para automatizar o controlar varias tareas.
- Capacidad para hacer Match Moving.
- Simulación de texturas realistas como cabellos y pelajes con sistemas de sombreados.
- Permite trabajar con capas para modificar sin destruir las mallas.
- Permite crear imágenes en 3D.
- Permite crear videojuegos.

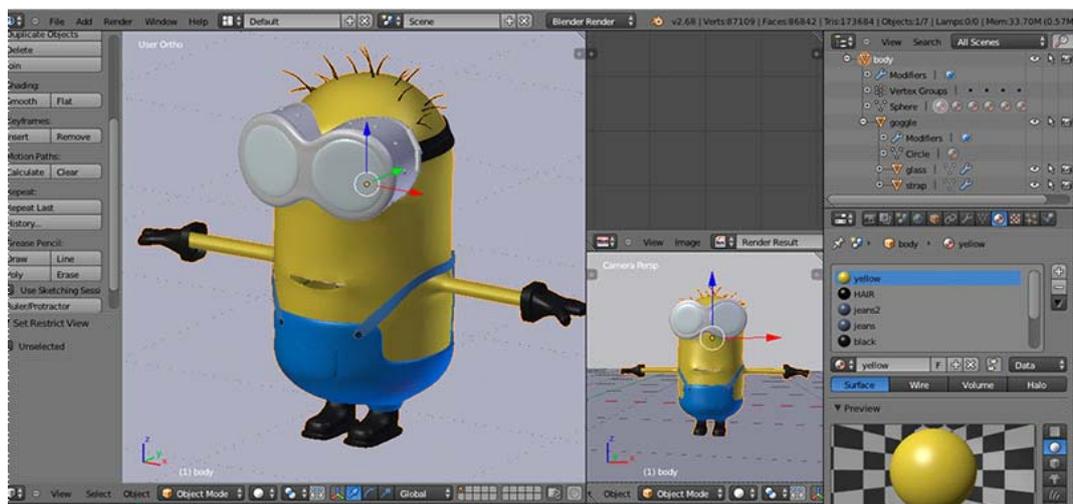
Captura pant-1



Captura pant-2



Captura pant-3



Comentarios



SOFTWARE

Máster oficial en Traducción Multimedia

Ayuda alumnado	Álvarez Carrasco, Caridad
E-mail alumnado	caridadalvarez92@hotmail.com
Ayuda general	https://www.blender.org/manual/ https://www.blender.org/support/user-community/
Ayuda programa	Programas e edición de audio y bideo bidimensional y tridimensional.
FAQ-1	¿Por qué Blender es un programa gratuito?
Respuesta FAQ-1	Originalmente, Blender fue desarrollado como un software 3D casero por el estudio de animación holandés NeoGeo. El cofundador de NeoGeo, Ton Roosendaal, fundó una nueva compañía, llamada Not a Number (NaN), con la que desarrolló Blender, poniéndola al alcance de todo el mundo a través de Internet. Esta empresa cerró en 2002 debido a una historia corporativa turbulenta. Este mismo año Roosendaal empezó una fundación sin ánimo de lucro llamada Blender Foundation con el objetivo de resucitar Blender como proyecto de software libre. Se llegó a un acuerdo con los inversores de NaN para iniciar una campaña en la que, siete semanas después, se llegaron a recaudar los 100.000€ que costó adquirir los derechos del programa. Posteriormente, se puso a disposición mundial de forma gratuita bajo los términos de una GPL (Licencia Pública General).
FAQ-2	¿Qué quiere decir GNU GLP?
Respuesta FAQ-2	En unas pocas frases quiere decir que: <ul style="list-style-type: none">- Eres libre para utilizar Blender para cualquier propósito- Eres libre para distribuir Blender- Puedes estudiar cómo funciona Blender y cambiarlo- Puedes distribuir versiones cambiadas de Blender En el último caso, tienes la obligación de publicar también el código de fuente cambiado como GPL.
