

Blender 3D

Guia do Usuário

4ª Edição
Revisada e Ampliada

Allan Brito

Novatec

Copyright © 2006, 2007, 2008, 2010 da Novatec Editora Ltda.

Todos os direitos reservados e protegidos pela Lei 9610 de 19/02/1998. É proibida a reprodução desta obra, mesmo parcial, por qualquer processo, sem prévia autorização, por escrito, do autor e da Editora.

Editor: Rubens Prates
Revisão gramatical: Gabriela de Andrade Fazioni
Editoração eletrônica: Camila Kuwabata e Carolina Kuwabata
Design da capa: Karine Hermes
Ilustração da capa: Victor Silva e William Nunes

ISBN: 978-85-7522-258-4

Histórico de impressões:

Novembro/2010	Quarta edição
Outubro/2008	Terceira edição (ISBN: 978-85-7522-175-4)
Maior/2007	Segunda edição (ISBN: 978-85-7522-125-9)
Junho/2006	Primeira edição (ISBN: 85-7522-092-6)

Novatec Editora Ltda.
Rua Luís Antônio dos Santos 110
02460-000 – São Paulo, SP – Brasil
Tel.: +55 11 2959-6529
Fax: +55 11 2950-8869
E-mail: novatec@novatec.com.br
Site: www.novatec.com.br
Twitter: twitter.com/novateceditora
Facebook: facebook.com/novatec
LinkedIn: linkedin.com/in/novatec

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Brito, Allan
Blender 3D : guia do usuário / Allan Brito. --
4. ed. rev. e ampl. -- São Paulo : Novatec
Editora, 2010.

Bibliografia.
ISBN 978-85-7522-258-4

1. Animação por computador 2. Blender 3D
(Software) 3. Modelagem por computador I. Título.

07-3462

CDD-006.696

Índices para catálogo sistemático:

1. Blender 3D : Software de modelagem e
animação : Ciências da computação 006.696
OGF20101105



Neste capítulo, começaremos a entender o que é o Blender e como devemos proceder para adquirir este fantástico software.

1.1 O que é o Blender?

Blender é um software de modelagem e animação 3D de código aberto. Ele está sob a licença GNU-GPL, que permite a qualquer pessoa ter acesso ao código-fonte do programa para que possa fazer melhorias, contanto que disponibilize tais melhorias à comunidade. Além de fazer modelagem e animação, o Blender permite-nos criar jogos, sem programação, e realizar pós-produção de animações com um editor de vídeo integrado.

1.2 Histórico

A história do Blender começa em 1995, quando o estúdio de animação holandês NeoGeo decidiu desenvolver uma nova ferramenta de modelagem e animação para uso interno no estúdio. Assim nasceu o Blender. Em 1998, uma empresa derivada do estúdio NeoGeo chamada Not a Number foi criada com o intuito de desenvolver esse software e prover serviços com base nele.

Essa mesma empresa, também conhecida pela sigla NaN, conseguiu um crescimento rápido no ano de 2000, mas que não durou por muito tempo. A estratégia comercial dessa companhia não coincidiu com a realidade do mercado na época, e a NaN teve de ser reestruturada como pequena empresa em 2001. Nesse mesmo ano, o primeiro software comercial da empresa foi lançado, o Blender Publisher, direcionado para o mercado de internet 3D interativa. No entanto, o fraco desempenho comercial do software e as dificuldades do mercado naquela época fizeram com que a NaN encerrasse suas atividades e o desenvolvimento do Blender foi interrompido.

Em março de 2002, foi criada a Fundação Blender, a qual não tinha fins lucrativos, com o objetivo inicial de dar continuidade ao desenvolvimento do Blender como um projeto de código aberto, com o auxílio da comunidade de usuários que já conheciam o software. Naquele mesmo ano foi realizada a campanha “Blender Livre”, que arrecadou doações para que a fundação pudesse adquirir os direitos sobre o código-fonte e a propriedade intelectual. Ainda em 2002, a entidade conseguiu lançar o Blender como um projeto de código aberto sob a licença GNU *General Public License* (GPL) e, até o presente momento, seu desenvolvimento continua sob os mesmos princípios, como um projeto de colaboração da comunidade de usuários.

Mais informações podem ser obtidas no site www.blender.org.

1.3 Requisitos do Blender

Para começar a trabalhar com o Blender é recomendada a seguinte configuração mínima (dados do site da Fundação Blender):

- Processador: 1 GHz ou superior.
- RAM: 500 MB ou superior.
- HD: 150 MB de espaço disponível.
- Mouse com três botões.
- Monitor que suporte 1024 x 768 de resolução com 24 bits de cor.
- Placa de vídeo que suporte OpenGL com no mínimo 8 MB.

Veja que não é necessário um computador muito potente para começar a trabalhar com o Blender, mas, caso queira fazer animações e trabalhos profissionais, será preciso maior poder de processamento.

1.4 Instalação do Blender

Para instalar o Blender, primeiro devemos fazer o download da versão mais recente no site da Fundação Blender (www.blender.org). Na página inicial, há um link direto que nos permite ir para a área de downloads.

Na página de downloads, há várias opções entre sistemas operacionais. Escolha aquele que será utilizado e um local a partir do qual será realizado o download. No momento em que este livro estava sendo escrito, existiam duas versões do Blender disponíveis para download. A versão estável mais atual é a 2.49, mas que em breve será substituída pela 2.5. Este livro foi totalmente baseado na versão 2.53, que é a Beta anterior ao lançamento

da versão estável. Você deve procurar pelo download da versão 2.53. A maneira mais rápida de fazer isso é acessar o seguinte endereço <http://download.blender.org/release/>. Nesse local é possível fazer o download de qualquer versão do Blender.

Caso você escolha fazer o download de uma versão compactada do Blender, de um arquivo com extensão *.zip*, por exemplo, será necessário descompactar esse arquivo para uma pasta em seu computador. Dentro dessa pasta estará localizado o arquivo executável do Blender, e você deve executá-lo para iniciar o software. Também existe a opção de fazer o download de um instalador para a plataforma Windows, que requer apenas que você siga as instruções do próprio instalador, e o Blender será devidamente instalado em seu computador.