

História do Blender

Samuel Dias Neto

www.samueldiasneto.com

samuel@samueldiasneto.com

Em 1988 Ton Roosendaal co-fundou o estúdio de animação holandês *NeoGeo*. NeoGeo rapidamente tornou-se o maior estúdio de animação dos Países Baixos e um dos principais da Europa. O estúdio criou várias produções premiadas para grandes clientes corporativos como a Philips chegando, inclusive, a ganhar o *European Corporate Video Awards* em 1993 e 1995. Ton era responsável por direção de arte e desenvolvimento de software. Após cuidadosa análise, Ton decidiu que o conjunto de ferramentas 3D utilizadas no NeoGeo era muito velho e incomodo para manter e atualizar, e necessitava ser reescrito do zero. Assim, em 1995 deu-se início ao trabalho de reescrever o código que iria tornar-se naquilo que hoje conhecemos por *Blender*. Enquanto o NeoGeo continuava a refinar e melhorar o Blender, tornou-se claro para Ton que o Blender poderia ser utilizado como uma ferramenta para outros artistas de fora do NeoGeo.

Em 1998, Ton decidiu fundar uma nova empresa chamada *Not a Number (NaN)* como um braço da NeoGeo, para desenvolver e comercializar o Blender. A idéia principal da NaN era criar e distribuir um software de criação de conteúdos 3D compacto, multi-plataforma e grátis. Naquele tempo este era um conceito revolucionário, já que as aplicações de modelagem 3D existentes chegavam a custar vários milhares de dólares. A NaN esperava colocar ao alcance do público em geral uma ferramenta de qualidade semelhante aquelas usadas a nível profissional. O modelo de negócios da NaN pretendia fornecer produtos e serviços comerciais em torno do Blender. Em 1999 a NaN participou pela primeira vez da conferência Siggraph, com a intenção de promover o Blender. Esta participação foi um enorme sucesso e atraiu a atenção da imprensa e dos participantes. O Blender foi um sucesso e o seu enorme potencial foi reconhecido!

Com o sucesso da conferência Siggraph no início de 2000, a NaN conseguiu um financiamento de 4.5 milhões de euros. Esta grande entrada de dinheiro possibilitou a NaN rapidamente expandir as suas operações. Em pouco tempo a NaN passou a empregar 50 colaboradores que trabalhavam por todo o mundo desenvolvendo e promovendo o Blender. No verão do ano 2000, foi lançado o Blender v2.0. Esta nova versão acrescentava a *game engine* ao pacote de ferramentas 3D. No fim de 2000, o número de usuários registrados no website da NaN ultrapassava os 250.000 .

Infelizmente, as ambições da NaN não corresponderam às capacidades da companhia e a realidade do mercado na época. Este sobredimensionamento resultou, em abril de 2001, na reestruturação da NaN numa companhia menor, com recursos de novos investidores. Seis meses mais tarde foi lançado o primeiro produto comercial da NaN, o *Blender Publisher*. Este produto era dirigido ao emergente mercado de conteúdo 3D interativo para a internet. Devido ao nível decepcionante de vendas e ao clima de dificuldades econômicas os novos investidores decidiram encerrar todas as operações da NaN. Este encerramento das operações incluía também interromper o desenvolvimento do Blender. Embora existissem defeitos na atual versão do Blender (arquitetura interna de software complexa, recursos inacabados e interface fora do padrão), o apoio entusiástico da comunidade de usuários e de clientes que tinham adquirido o Blender Publisher

levaram Ton a não deixar que o Blender desaparecesse e caísse no esquecimento. Uma vez que não era possível recomeçar a empresa com uma grande equipe de programadores, como era necessário, em Março de 2002, Ton Rosendaal fundou a organização sem fins lucrativos *Blender Foundation*.

O principal objetivo da *Blender Foundation* era encontrar uma maneira de continuar a desenvolver e promover o Blender como um projeto *Open Source*. Em julho de 2002, Ton conseguiu um acordo entre os investidores da NaN e a Blender Foundation para liberar o código do Blender como *open source*. A campanha “Free Blender” teria que reunir €100.000 para que a Fundação pudesse comprar os direitos sobre o código fonte e a propriedade intelectual dos investidores da NaN e conseqüentemente liberar o Blender para a comunidade open source. Com um grupo de voluntários entusiástico, entre os quais diversos ex-empregados da NaN, foi lançada a campanha “Free Blender” para angariar fundos. Para a surpresa e deleite de todos, a campanha atingiu o seu objectivo de 100.000 € em apenas sete semanas. No domingo, 13 de outubro de 2002, o Blender foi liberado para o mundo sobre a licença GNU General Public License (GPL). O desenvolvimento do Blender continua até os dias de hoje conduzido por uma equipe de dedicados voluntários, de todo o mundo, liderados pelo seu criador original, Ton Roosendaal.

Fonte: www.blender.org/documentation/html/x115.html