

Funções essenciais para trabalhar com o Blender

Samuel Dias Neto

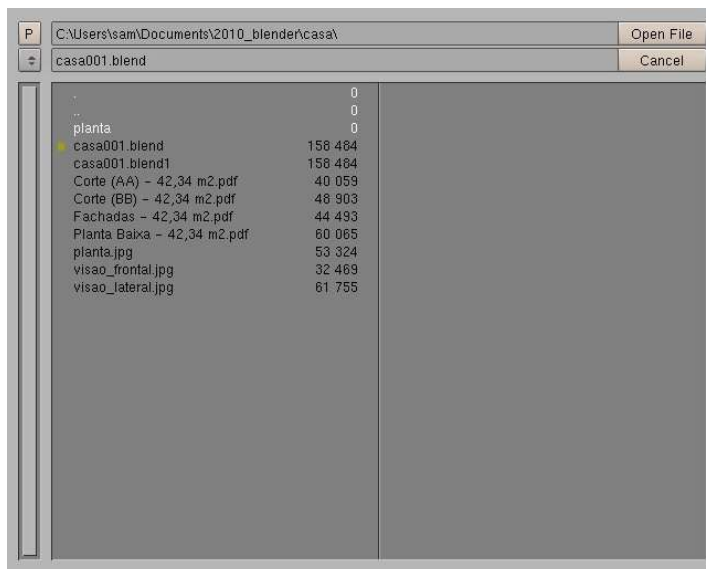
www.samueldiasneto.com

samuel@samueldiasneto.com

Carregando arquivos

O Blender usa arquivos com extensão **.blend** para armazenar tudo: objetos, cenas, texturas e até mesmo as configurações de interface ajustadas pelo usuário.

Para carregar um arquivo **.blend** pressione a tecla **F1**. Então, a janela que estiver com o foco temporariamente se transformará na janela de seleção de arquivos semelhante a figura abaixo:



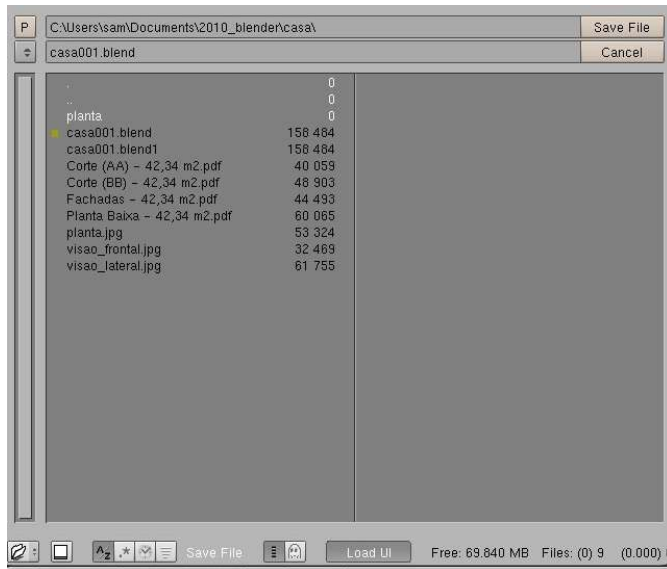
A barra vertical do lado esquerdo pode ser arrastada com o botão esquerdo do mouse para rolar a tela. Para carregar um arquivo selecione-o com o botão esquerdo do mouse e pressione **ENTER** (ou clique no botão **Open File**), ou simplesmente clique com o botão do meio do mouse em cima do arquivo.

A caixa de texto superior informa o caminho do diretório atual e a inferior informa o nome do arquivo. O botão **P** (tecla de atalho **P**) move para o diretório pai (um nível acima). O botão com dois triângulos (um para cima e outro para baixo) que existe abaixo do botão “P” mantém uma lista dos caminhos usados recentemente. Em sistemas Windows este último botão também mantém uma lista de todos os drives (C:, D:, etc...).

ATENÇÃO: O Blender não pergunta se você quer salvar seu trabalho antes de abrir outro arquivo. Então, não esqueça de salvar a cena atual antes de abrir um novo arquivo.

Salvando arquivos

Salvar arquivos é semelhante a carregar. Quando você pressiona **F2**, a janela atual transforma-se temporariamente na janela de seleção de arquivos.



Clique na caixa de texto inferior para entrar com o nome do arquivo. Se este nome não terminar com `.blend`, esta terminação é adicionada automaticamente. Depois pressione **ENTER** para salvar o arquivo. Se já existir um arquivo com este nome, você será perguntado se quer sobrescrever o arquivo existente.

Esta janela possui um pequeno recurso para lhe auxiliar a criar várias versões do seu trabalho. Pressionar **+** ou **-** do teclado numérico incrementa ou decrementa um número no nome do arquivo.

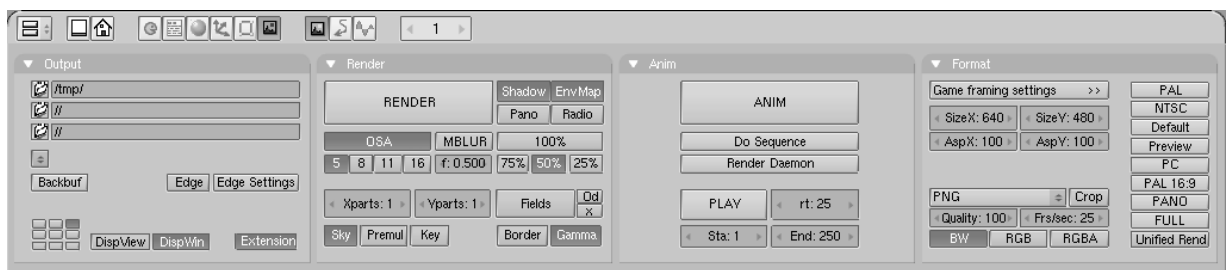
Para simplesmente salvar o arquivo atual em cima de outro já existente sem abrir a tela “Salvar” pressione **CTRL-W** e confirme.

Renderização

Abordaremos aqui o básico da renderização no Blender. Os ajustes para renderização são encontrados no contexto *Scene*, subcontexto *Render buttons*, o qual é ativado através do botão:



Ou pressionando **F10**.



Por enquanto vamos nos preocupar somente com o painel *Format*. O tamanho (número de pixels horizontal e verticalmente) e o formato do arquivo são selecionados aqui. Você pode ajustar o tamanho usando os botões *Size X* e *Size Y*. Para selecionar o tipo de arquivo clique na caixa de seleção existente abaixo destes botões. Na figura acima “PNG” está como formato escolhido. Clicar neste controle abre um menu com todos os formatos disponíveis para imagens e animações. Para imagens podemos escolher *Jpeg* por exemplo.

Agora que temos tudo configurado, a cena pode ser renderizada. Para isso clique no botão **RENDER** no painel *Render* ou use a tecla de atalho **F12**. Dependendo da complexidade da cena, a renderização pode levar de alguns segundos a vários minutos. Se a cena contém uma animação, para renderizar você deve clicar no botão **ANIMATION** do painel *Anim* ou usar as teclas de atalho **CTRL+F12**.

Se não estiver vendo nada na visão renderizada, verifique se sua cena está corretamente construída. As luzes estão ajustadas corretamente? Há câmera em sua cena? A câmera está apontando para a direção correta? Todas as camadas (layers) necessárias a sua cena estão visíveis?

A imagem renderizada não é salva automaticamente. Se está satisfeito com a renderização, você pode salvar pressionando a tecla **F3** e utilizando a janela salvar como descrito anteriormente. A imagem é salva no formato escolhido.

O Blender não adiciona a extensão ao nome dos arquivos automaticamente. Se precisar disso, você terá que digitar a extensão explicitamente.

Preferências do usuário e temas

O Blender tem algumas opções que não são salvas com cada arquivo, em vez disso elas são aplicadas a todos os arquivos do usuário. Estas preferências proporcionam ajustes em detalhes da interface e do sistema como mouse, fontes e idiomas.

Como estas preferências do usuários raramente são usadas, elas ficam escondidas. Para torná-las visíveis arraste a borda da janela de preferências do usuário para baixo (normalmente a borda de janela mais acima na interface). Os ajustes estão grupados em sete categorias e podem ser selecionados a partir dos botões violeta localizados na parte inferior. Observe na figura abaixo.



A maioria dos controles exibe uma dica se posicionarmos o cursor do mouse sobre eles. Abaixo damos uma visão geral de cada categoria de ajustes:

- **View & Controls** – ajusta como a interface deve reagir a entradas do usuário como, por exemplo, qual o modo de rotação que deve ser usado na *3D View*. Aqui você também pode ativar a emulação do terceiro botão do mouse, se seu mouse só tem dois botões. Assim, **ALT+botão esquerdo do mouse** pode ser usado como se fosse o botão do meio;
- **Edit Methods** – permite especificar detalhes de comandos de edição como *duplicate*;
- **Language & Font** – seleciona uma fonte True Type e o idioma da interface (o bizú é deixar o idioma em inglês mesmo, pois todos os tutoriais, apostilas e livros referem-se aos comandos e controles da interface em inglês);
- **Themes** – permite a utilização de temas para definir cores personalizadas para a interface. Você pode criar e gerenciar temas aqui;
- **Auto Save** – ajusta o salvamento automático. Muito útil para o caso de um problema no seu sistema. Os arquivos são salvos com nomes do tipo *arquivo.blend1*, *arquivo.blend2*, etc;

- **System & OpenGL** - consulte esta seção se tiver problemas com som ou imagem, ou ainda se você não tem um teclado numérico e quer emular um (no caso de notebooks). Aqui você também pode ajustar o esquema de luz para os modos de desenho *Solid* e *Shaded*;
- **File Paths** – aqui você ajusta o caminho padrão para as diversas janelas que carregam arquivos.

Ajustando a cena padrão

Você pode modificar a cena padrão que abre quando o Blender inicia. Você pode dividir a interface de acordo com seu gosto, ajustar os tipos de janelas para cada subdivisão, inserir algum *mesh* previamente e, depois, gravar esta cena para, sempre que abrir o Blender, ter uma interface com seu “jeito”. Para isso faça os ajustes desejados na cena e grave-a com o comando **CTRL+U**.

Você pode encerrar o trabalho que está desenvolvendo a qualquer momento e carregar a cena padrão pressionando **CTRL+X**. Mas não esqueça de gravar seu trabalho antes de fazer isso.

Fonte: <http://www.blender.org/documentation/html/x1089.html>