

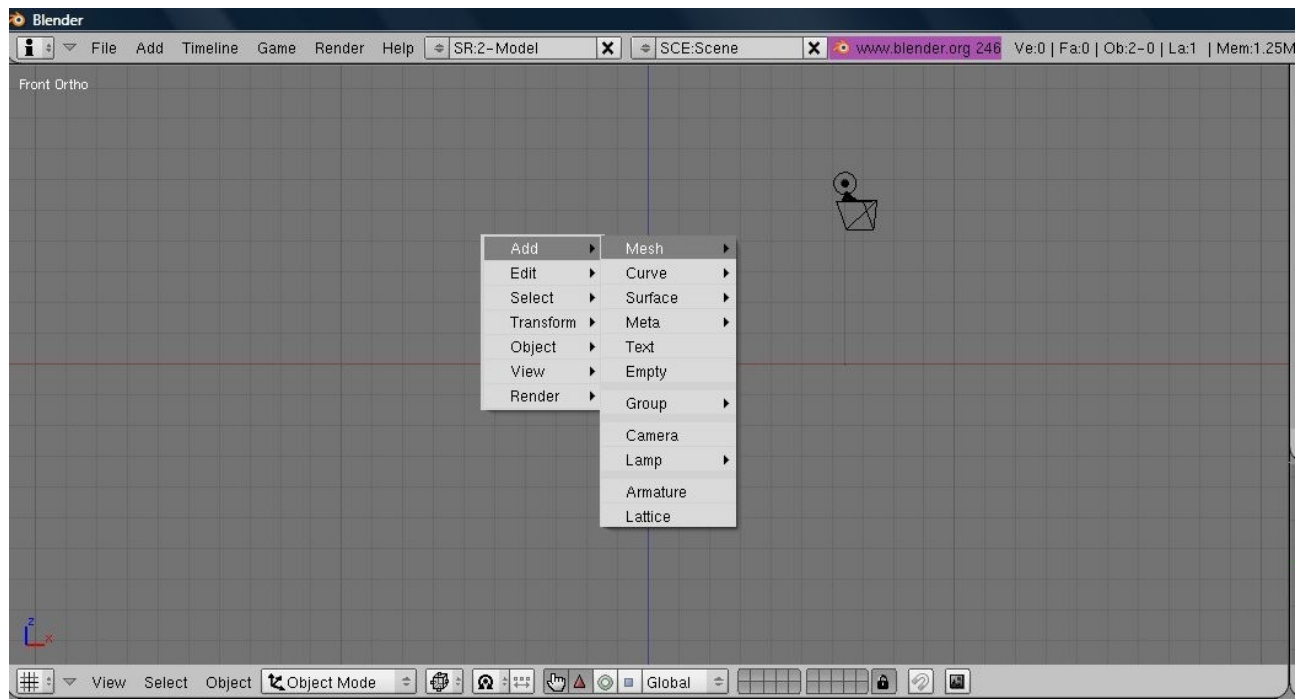
Adicionando objetos no Blender (menu Add)

Samuel Dias Neto

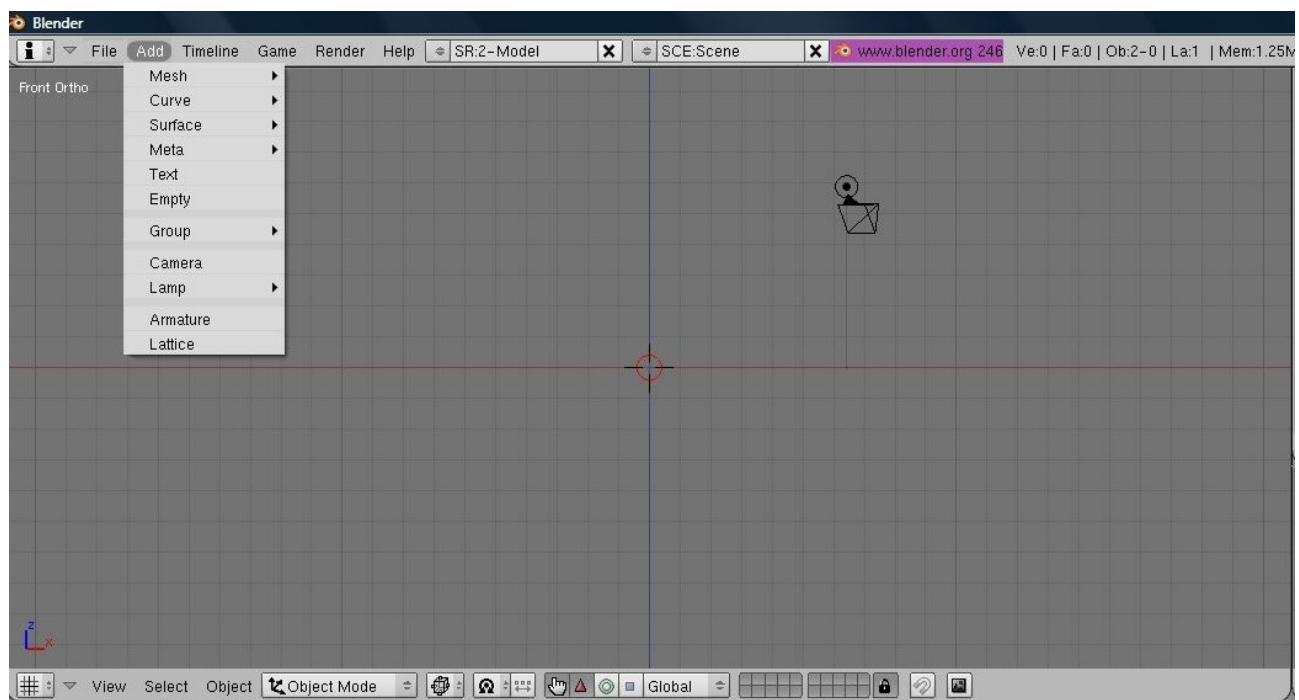
www.samueldiasneto.com

samuel@samueldiasneto.com

Para adicionar um novo objeto a sua cena basta posicionar o cursor do mouse sobre a **3D View** e pressionar a barra de espaços. O submenu **Add** exibirá as opções de objetos disponíveis.



O menu **Add** no cabeçalho da janela de preferências, acima, oferece o mesmo.



Opções do menu **Add**:

- **Mesh** – *meshes* são objetos baseados em polígonos formados por vértices, arestas e faces. Este é o tipo de objeto mais utilizado na modelagem com Blender;
- **Curve** – *curves* (curvas) são objetos formados por linhas retas ou curvas que são manipulados por um conjunto de pontos de controle. Pontos de controle são similares aos vértices, mas são editados de maneira diferente. Blender tem dois tipos básicos de curvas, *Bézier* e *NURBS*. Curvas também podem ser usadas como caminhos (*paths*) para controlar seus objetos;
- **Surface** – uma *surface* é similar a um *mesh*, mas em vez de ser formada por vértices, arestas e faces é definida por um conjunto de *NURBS* e seus pontos de controle;
- **Meta** – objetos *meta* são os únicos com a capacidade de fundir-se uns nos outros e formar largas estruturas. Eles são úteis para efeitos que envolvem grande quantidade de gotículas como nuvens e água ou para criações que simulem personagens de massa de modelar;
- **Text** – o objeto *texto* permite a você digitar textos em seus modelos e manipulá-los como outros objetos 3D;
- **Empty** - este é o objeto vazio. Ele não exibe nada por ocasião da renderização. Ele serve como referência para posicionamento, tamanho e orientação no espaço 3D. É uma ferramenta muito poderosa para quem sabe usar;
- **Group** – um grupo de objetos relacionados. Os objetos em um grupo não precisam ser do mesmo tipo. Os grupos são muito úteis para organização bem como para adição de conjuntos de objetos vindos de arquivos externos;
- **Camera** – da mesma forma que câmeras reais, o objeto *camera* define a localização e perspectiva para a renderização da sua cena;
- **Lamp** – objeto lâmpada. É necessário para iluminar sua cena. Assim como no mundo real, se não há luz, você não vê nada;
- **Armature** – objetos *armature* são estruturas como esqueletos que consistem de ossos conectados. Os ossos (ou *bones* como são mais conhecidos) em uma *armature* podem ser usados para deformar outros objetos e são particularmente úteis para criar controles dos personagens nas animações;
- **Lattice** - assim como *armatures*, os *lattices* são usados para deformar outros objetos. Eles são frequentemente usados para comprimir, esticar e girar modelos de maneira não permanente. Ultimamente tem sido pouco utilizado pois os usuários adquiriram a habilidade de deformar os objetos com curvas e *meshes*.

Ao adicionar um objeto observe se o Blender está no modo objeto (*Object Mode*) ou no modo edição (*Edit Mode*). Em cada um destes modos o menu *Add* apresenta opções um pouco diferentes. O que você adicionar no modo edição entrará como parte do *mesh* atualmente sendo editado e não como um novo objeto. Se quer adicionar um novo objeto, você deve primeiro entrar no modo objeto. Para alternar entre o modo objeto e o modo edição basta pressionar **TAB**. Para verificar em que modo está, observe o controle de modo no cabeçalho da *3D View*.

