

Abrindo arquivos e importando objetos de outro arquivo .blend

Samuel Dias Neto

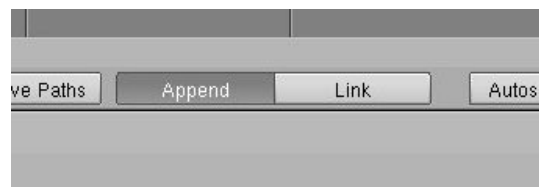
www.samueldiasneto.com

samuel@samueldiasneto.com

Para abrir um arquivo no Blender escolha **File >> Open**, no cabeçalho da janela de preferências, ou pressione **F1**. Será aberta uma janela para que você escolha o arquivo a ser aberto. Selecione-o com o botão esquerdo do mouse e clique no botão **Open File**, localizado no canto superior direito da janela de seleção de arquivos. Para abrir o arquivo com mais rapidez clique no nome dele com o botão do meio do mouse.

Caso você tenha um determinado objeto num arquivo *.blend* e queira utilizá-lo em outro arquivo existem os recursos de importação *Append* e *Link*. A utilização destes recursos evita o retrabalho. Você e/ou sua equipe ganharão tempo e melhorarão a produtividade. Para utilizar estes recursos escolha **File >> Append or Link**, no cabeçalho da janela de preferências, ou pressione **SHIFT+F1**. A janela de seleção de arquivos será aberta. Mas agora, quando você clicar no nome de um arquivo *.blend* com o botão esquerdo do mouse, você poderá navegar na estrutura do arquivo. Assim, você pode selecionar qualquer *Datablock* do arquivo e importar ele juntamente com tudo que ele tem. Isto significa que se você selecionar um objeto, você importará o objeto, seus dados (*mesh*, *curve*, etc.), quaisquer materiais e texturas que ele tenha e qualquer curva *lpo* relacionada a ele. Se você quiser importar apenas um determinado material ou textura, pode fazer isto também.

Na janela de seleção de arquivos, observe que existem dois botões na parte inferior: *Append* e *Link*.



O padrão do Blender é deixar o botão *Append* ativado. Deste modo qualquer *Datablock* que você importar de outro arquivo *.blend* será completamente copiado para o arquivo atual. Isto significa que você poderá alterar os *Datablocks* nos dois arquivos e nenhum *Datablock* terá influência no outro. Porém, se você ativar o botão *Link*, clicando nele com o botão esquerdo do mouse, o *Datablock* não será copiado para o arquivo atual. Será criada uma referência que aponta para o *Datablock* no seu arquivo de origem. A vantagem desta abordagem é que qualquer alteração feita no arquivo de origem será refletida no arquivo atual. Isto é muito útil em grandes projetos onde você tem muitos modelos, materiais e outros recursos que são utilizados várias vezes. A desvantagem é que você não pode fazer nenhuma alteração nos objetos linkados aqui no arquivo atual, só no arquivo de origem.

Utilizando grupos você pode importar objetos com *Link* e ainda fazer algumas alterações como translação, rotação e escala, mas não poderá editar os objetos. Mas estas alterações são importantes, pois com elas você já pode até animar os objetos importados. Ao importar um grupo com *Link* é criado um objeto *Empty* como se fosse pai dos objetos do grupo, assim você pode movimentar, escalar e girar o *Empty* e os objetos irão seguir. Ao importar o grupo, inicialmente os objetos não irão aparecer. Posicione o cursor do

mouse sobre a *3D View*, pressione a barra de espaços e escolha:

Add >> Group >> ARQUIVO >> GRUPO

ARQUIVO e GRUPO respectivamente abrem menus com os arquivos e os grupos anteriormente importados com *Link*.

Caso você não use grupos, tenha importado um objeto com *Link* e queira fazer alterações nele, terá que transformá-lo em objeto local. Para isso selecione-o, pressione **L** e escolha *Selected Objects and Data*. Será criada uma cópia do objeto e seus *Datablocks* no arquivo atual e não haverá mais o link com o arquivo de origem.