

1. Blender cikkek

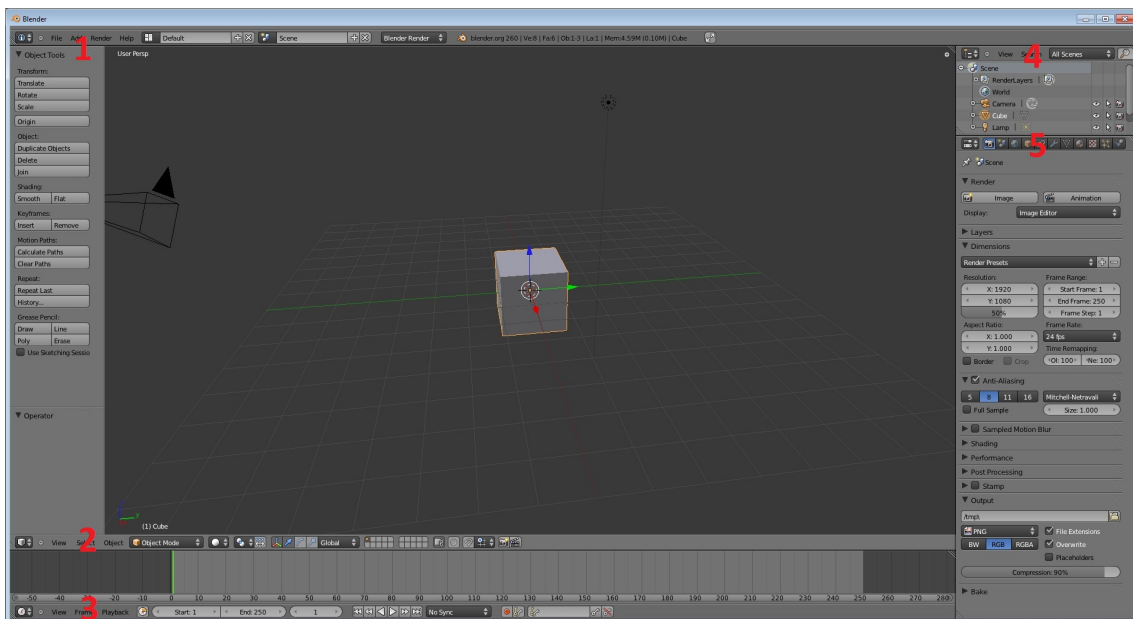
A Blender Foundation által fejlesztett *Blender* nevű 3D grafikai programot a következőkben szakmai cikkeken keresztül mutatom be, így az Olvasó betekintést nyerhet a program bizonyos funkcióinak használatába. Lásd [1] és [2].

A Blender képességei hasonlóak más, kereskedelmi forgalomban kapható zárt forráskódú programokhoz, sőt, teljesen ingyenes és nyílt forráskódú, ennek ellenére rendszeresen fejleszti a Blender Foundation, és számos dologban kiemelkedő tulajdonságokkal rendelkezik, mint az UV kicsomagolásnál használt fejlett algoritmusok (lásd az 1.3. fejezetben).

Emellett a Blender hírhedt arról, hogy nehéz megtanulni. Ez leginkább abból adódik, hogy sokáig zárt szoftver volt egy cégen belül. Mióta nyílt lett, sokat foglalkoznak azzal, hogy logikusabbá, átláthatóbbá tegyék felületét és egyre több dokumentáció készül róla, mely egy vagy több funkcióját elemzi, taglalja működését.

Számos projektben használták, úgy, mint a Pókember 2 című filmben, ahol képes forgatókönyvet terveztek meg segítségével. Ezenkívül a Sintel, Big Buck Bunny és Elephants dream című animációs filmeket is a programnak köszönhetjük. Rendeléreért (képekért) lásd a [2, 500. oldaltól].

Indítás után az 1. ábrán látható képernyő fogad minket:



1. ábra. A Blender felülete

Mint a legtöbb program, úgy a Blender felülete is több kisebb ablakból áll. A különbség annyi, hogy a Blender felülete szabadon változtatható. Az „action zone”-okkal (vonalkázott rész) lehet új ablakokat felhúzni, illetve a meglévőket egybemosni