

Blender & SketchUp

Dalai Q. Felinto

Universidade Federal Fluminense, Escola de Arquitetura e Urbanismo, Brasil

Abstract

Este é um pequeno artigo que fiz com o objetivo de compartilhar algum conhecimento "cruzado" de Blender e Sketchup. Espero com isso contribuir para mais trabalhos sejam desenvolvidos com o Blender e cada vez mais pessoas possam compartilhar seus conhecimentos.

Keywords: blender, sketchup, maquete eletrônica

Authors' contact:
dfelinto@yahoo.com

1. Introdução

Oi!

Espero que esta prosa possa te ajudar em sua caminhada de aprendizado no Blender.

Eu conheço algumas pessoas, que por já dominarem alguns programas robustos de 3D (Maya, 3DMax, ...) conseguem com mais facilidade utilizar o Blender para todas as etapas do trabalho em 3D.

Porém, os novatos nesta área (dentre os quais eu me incluo :)) esbarram em algumas dificuldades recorrentes para dominar o Blender, tanto na modelagem, quanto na iluminação e materiais. Ora, não é fácil começar a mexer em um programa e para qualquer cena, ter que modelar vários objetos, criar vários materiais, e configurar toda a iluminação. Uffa ... quanta coisa!

Enfim, enquanto para outros programas já existem bibliotecas disponíveis com tudo o que se pode precisar, para o Blender (assim como para boa parte dos softwares livres) esse ainda é um campo a ser preenchido (por nós, quem sabe?).

2. Por onde começar?

Bom, esta pergunta é muito pessoal, mas posso indicar qual é o caminho que eu sigo.

Eu trabalho com arquitetura e cenografia. Como o dia-a-dia é muito corrida, e a maquete eletrônica integra o processo de criação, além da apresentação em si, eu utilizo muito o SketchUp.

O SketchUp é um programa limitado, mas muito veloz, ideal para quem precisa visualizar todo o processo, fazendo alterações, e não apenas o resultado final.

3. E o que o Blender tem a ver com isso?

Felizmente eu tenho conseguido usar o Blender profissionalmente junto com o SketchUp de duas formas:

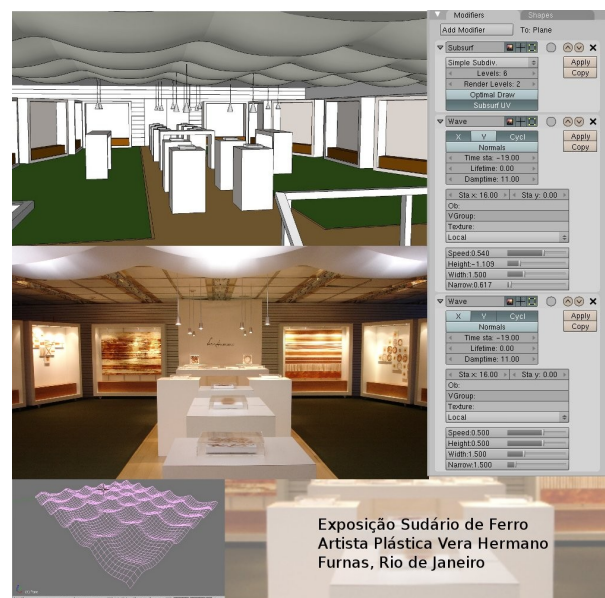
1. para modelar objetos mais complexos (em geral os curvos e orgânicos)
2. para iluminar cenas modeladas no SketchUp

3.1 Modelando no Blender

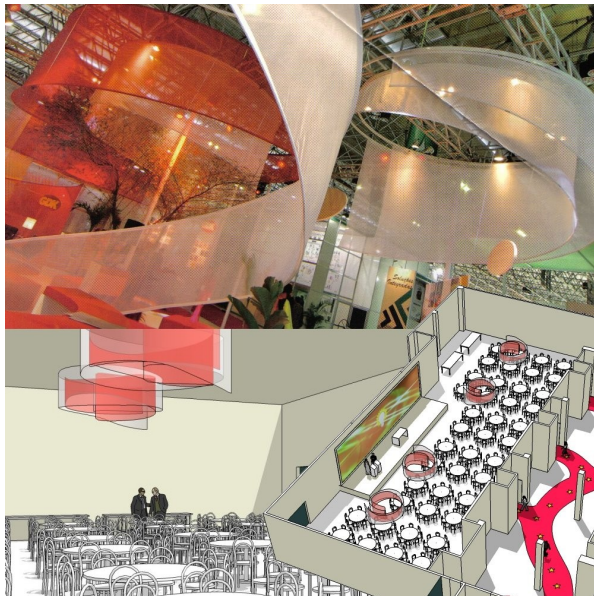
Existem na internet muitos tutoriais para modelagem no Blender, o que eu pretendo com este artigo é apenas indicar as técnicas que eu já utilizei para integrar os dois programas. Confira no final do artigo alguns links referentes às técnicas citadas.

Poder contar com o Blender como uma carta na manga para complementar o SketchUp é um recurso poderosíssimo.

Dêem uma olhada nos exemplos abaixo, facilmente modeláveis no Blender, e me digam como poderiam ser feitos com a mesma agilidade no SketchUp:



1. Teto de malha: Apliquei dois modificadores Wave (um no eixo X, e o outro no eixo Y) em um plano subdividido (subdivisão simples).



2. Luminárias Curvas: Fiz uma curva 3D extrudada, com a altura controlada por outra curva (TaperObject)

O mais legal disso tudo, é que essa é uma maneira de agregar valor a seu trabalho no SketchUp e conseguir usar o Blender profissionalmente.

3.2 - Iluminando no Blender

Uma outra opção, é pular as etapas de modelagem no Blender, e importar direto do SketchUp.

Isso é recomendável para quem quer focar seu aprendizado em texturas e/ou luz, e de todo modo já ter uma apresentação pronta de sketchup, caso os primeiros resultados no Blender não sejam satisfatórios.

Se o objetivo do trabalho não se ater necessariamente aos materiais, em poucos minutos se consegue resultados bastante interessantes.



Esse trabalho, depois de eu ter gerado diversas imagens no SketchUp, eu resolvi levar o arquivo para o Blender (exportando no formato 3ds, ou obj ou mesmo kmz) coloquei algumas luzes, renderizei e tratei no GIMP (editor de imagens).

A etapa de trabalho no Blender, não levou mais do que 15 minutos, depois abri a imagem no GIMP, corriji um pouco a iluminação, botei a foto no quadro e ficou pronto.

Com mais tempo e mais prática, pode-se obter resultados incríveis. Existem muitos profissionais que modelam no SketchUp e trabalham a aplicação de materiais e luz em outros programas proprietários (3dMax principalmente). Por que não podemos fazer o mesmo com o Blender?

4. Conclusão

Bom, chegamos ao fim deste papo. Espero que você tenha aproveitado de alguma forma estas palavras, e que sua trajetória profissional possa contar com o Blender também ;)

Quaisquer dúvidas, comentários, sugestões, estou às ordens:

pode escrever para dfelinto@yahoo.com, ou me encontrar nos fóruns de Blender como dfelinto.

Abraços e bons trabalhos,
Dalai Felinto

Agradecimentos

Eu gostaria de agradecer a todos que acreditam em compartilhar seus conhecimentos, e contribuem para um mundo melhor ...

Referências

<http://www.blender.org/>

<http://sketchup.google.com/>

<http://www.blender.org/development/release-logs/blender-240/modifier-system/>