

Özgür Blender



M.Onur Yalazı

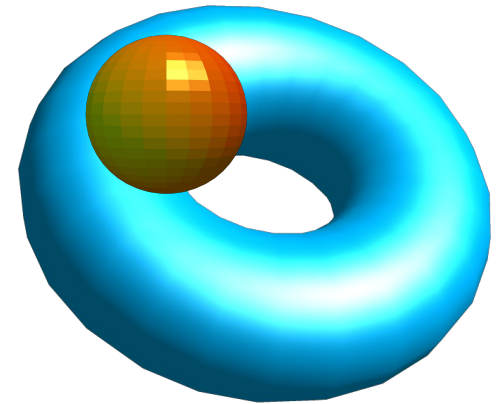
onuryalazi@mersin.edu.tr

- Blender Nedir?
- Tarihçe
- NaN – BF Anlaşması
- BF Hedefleri
- Neler Sunar?
- Kullanıma dair

Blender Nedir?

- ♦ 3B modelleme
- ♦ Canlandırma
- ♦ Hesaplama/Kaplama
(Rendering)
- ♦ Üretim-Sonu (Post Production)

Yazılımı



Blender Nedir?

Anahtar Özellikler;



Etkileşimli – interactive

Ortam Bağımsız – XP transplatform

- Linux
- Windows
- IRIX
- MacOS X
- Solaris
- Prototip olarak Compaq IPAQ üzerinde

Blender Nedir?

Neler Hazırlanabilir;

Oyunlar

Web Uygulamaları

Elektronik Eğitim Çözümleri

Simülasyonlar

Tanıtım vs Cdleri



Tarihçe

1988 NeoGeo Animasyon Stüdyosu

Hollanda - Ton Roosendaal

1995 NeoGeo 3d Araçları Sıfırdan Yazılıyor

İyiki Doğdun BLENDER :)

1998 NaN - Not a Number Kuruldu

1999 Siggraph Ticari Gösterisi

Büyük Başarı, Kötü Sonuçlar



Tarihçe

2001 Yine Yeni Yeniden NaN ve BlenderPublisher
Teknik başarı, ticari yıkım

2002 Yine Ton Roosendaal – Özgür Blender
Derneği

13 Ekim Pazar 2002 Özgürlük!



NaN – BF Anlaşması



Tüm Kaynak Kod, eski ve yeni geliştirme aşamaları,
Nan mobil Teknoloji Hariç GNU GPL

1 Kerecik 100.000 € (yumoş)

Blender Web Siteleri ve e-alışveriş sistemi

Ticari Blender-ize Lisans (BL-ed)

BF Hedefleri

Yaşatmak

Kaynak Kodunu Özgürleştirmek

Sanatçı/Kod yazarı servisleri sağlamak

Geliştirerek Daha iyi bir ürün haline getirmek ve
teknolojilerini herkese sunmak



Neler Sunar?

Satır Taramalı Hesaplama/kaplama (Scanline Render)

Radiosity Hesaplama/Kaplama

İK ile Karakter Canlandırma (Inverse Kinematics)

Parçacık ve Fizik sistemleri

Boolean İşlemleri (Boolean Operations)

Üretim-Sonrası Efektleri (Post production effects)

Python

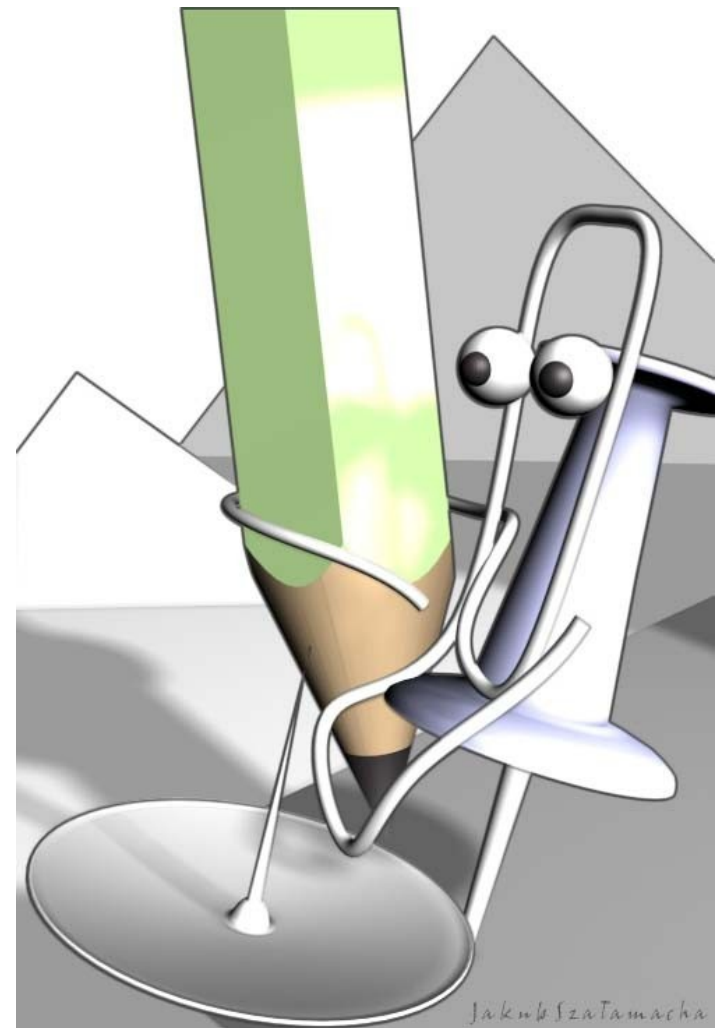
Oyun Motoru

(Versiyon 2.25 itibari ile)





Tom Hebel 2002 tomheb@yahoo.com



Jakub Szalamacha amartha@poczta.fm



Rob Debrichy
debrichy@hotmail.com

Kullanıma dair

