

Historia

(10.02.2007.) Autor: Mad Max

Zmieniony (28.03.2007.)

Jest to po części bardzo luźne tłumaczenie działu [History](#) ze strony www.blender3d.org, a po części to, co sam na ten temat pamiętam i kojarzę.

1988 - Ton Roosendaal zakłada w Holandii firmę **NeoGeo**, zajmującą się produkcją gier na konsole oraz grafiką i animacją 3D. W krótkim czasie firma staje się największym tego typu przedsięwzięciem w Holandii. NeoGeo zdobywa prestiżowe nagrody, m. in. European Corporate Video Awards w 1993 i w 1995 roku, za videoprodukcje wykonywane na zlecenie firmy Philips. Ton w NeoGeo odpowiedzialny był za kierunek rozwoju artystycznego firmy, a także za rozwój wewnętrznego, firmowego oprogramowania. Po wnikliwej analizie ustalono, że ówczesnie używany wewnątrz firmy zestaw programów musi zostać przepisany od nowa. Przepisywanie rozpoczęło się w 1995 roku i zakończyło się powstaniem narzędzia dziś znanego pod nazwą **Blender**.

(Mniej więcej w tym czasie działa już strona www.blender.nl, a na niej najbardziej niesamowite forum jakie dane mi było spotkać. Na tym forum deweloperzy Blendera z Tonem na czele odpowiadali na pytania użytkowników i wysłuchiwali ich uwag i propozycji. Zaawansowani użytkownicy Blendera udzielali porad i wszelkiej innej pomocy początkującym. Najbardziej charakterystyczną postacią z tamtego okresu był gość o nicku [tHe-IcemAn](#), czyli [Geno Ruffalo](#), człowiek o ogromnej wiedzy, sporym talencie i zupełnie niewyparzonej gębie ;). Na niektórych holenderskich serwerach IRC działał też kanał #blender3d. Bywali na nim także programiści z NeoGeo, bywał sam Ton, najwięcej było jednak zwykłych użytkowników. Niektórzy, jak np. [cshell](#) czy [Hiroshi Saito](#), już wtedy tworzyli w Blenderze rzeczy, jakie z pewnością zawstydzilyby wielu obecnych blenderowców. Pierwszym i największym serwisem dla blenderowców nie związanym z firmą NeoGeo była nieistniejąca od lat www.blendermania.com. To ta właśnie strona oraz forum na www.blender.nl natchnęły pewnego anonimowego administratora sieci do utworzenia polskiej strony o Blenderze, na której ci, którzy nic nie wiedzą mogliby się dowiedzieć o tym programie, a ci którzy wiedzą mało mogliby się uczyć od wiedzących więcej. Należy wspomnieć, że w tamtym czasie Blender był nie tylko darmowy. Istniała również wersja płatna. Każdy, kto kupił licencję - tzw. C-key, mógł korzystać ze wszystkich najnowszych możliwości Blendera. Pozostali dostawali do nich dostęp po upływie jakiegoś czasu, w kolejnych wersjach programu.)

1998 - Ton zakłada nową firmę jako odprysk NeoGeo - **NAN (Not A Number)**. Firma ma zajmować się już tylko Blenderem. U podstaw jej istnienia znalazło się marzenie, żeby stworzyć i dystrybuować narzędzie do tworzenia grafiki i animacji 3D o profesjonalnych możliwościach, ale za darmo. NaN miało nadzieję dostarczyć profesjonalny program wszystkim użytkownikom komputerów. Sposobem na zarabianie pieniędzy miało być dostarczanie usług i rozwiązań bazujących na Blenderze lub w jakiś sposób z nim powiązanych. Pierwszy pokaz Blendera na targach Siggraph w 1999 roku był niewątpliwym sukcesem, zarówno goście jak i media wykazały ogromne zainteresowanie programem. Blender był przebojem targów i jego ogromny potencjał został potwierdzony.

(Rozwijają się też Blenderownia. Swoje prace wystawiało już kilku, czy nawet kilkunastu użytkowników, Jeffar przetłumaczył manual, pojawiały się tutoriale, sporo działało się na forum. Ze względu na fatalne łącze TPnet z Holandią, postanowiłem mirrorować cały zasób FTP Blendera. Z mirrora korzystały dziesiątki tysięcy ludzi, dopiero to uświadomiło mi, jak popularny staje się Blender)

2000 - na fali sukcesu, na początku 2000r NaN pozyskał fundusze w wysokości 4.5mln euro. Poskutkowało to wzrostem zatrudnienia w firmie do 50 osób. Po rozszerzeniu NaN zatrudniał pracowników z Holandii, Japonii oraz USA. W lecie 2000r pojawił się Blender v2.0. Ta wersja zawierała już game engine. Pod koniec 2000r. liczba zarejestrowanych użytkowników Blendera przekroczyła 250.000.

(Kilka prac z Blenderowni opublikował japoński magazyn multimedialny "Windows 100%". Wprawdzie wydawca podesał mi jeden egzemplarz,, ale z racji nieznamości japońskiego nie byłem w stanie nic zrozumieć z opisu. Mimo wszystko miło jest zobaczyć własne (i nie tylko) prace wydrukowane na dalekim wschodzie ;)

2001 - niestety, okazało się, że marzenia i ambicje nie wystarczą w konforntacji z realiami rynku i możliwościami firmy. NaN ogłosił upadłość i kwietniu 2001r. wystartował na nowo, z nowymi inwestorami i ze znacznie zredukowaną załogą. Sześć miesięcy później światło dzienne ujrzał pierwszy komercyjny produkt firmy NaN: Blender Publisher. Celem tego programu był wciąż rosnący rynek interaktywnych mediów 3D wykorzystywanych w stronach www. Ze względu na niezadawalające wyniki sprzedaży oraz ogólny, nieciekawych klimat ekonomiczny, inwestorzy zdecydowali o wstrzymaniu działalności NaN. Wiązało się to ze wstrzymaniem rozwoju Blendera.

(To były ciężkie czasy. Mniej więcej w tym okresie powstała Blenderownia2, ale niedługo cieszyłem się zmianami. Całą radość szlag trafił kiedy okazało się, że Blender nie będzie mógł być rozwijany. Ależ frajdę mieli wówczas piniacze na pl.comp.grafika.grafika3d. "Tak właśnie kończą darmowe programy! Gówniany blender w końcu zdechł! - takie i podobne komentarze można było wówczas tam poczytać. Ale na szczęście nie cieszyli się długo ;)

2002 - Mimo, że Blender wykazywał sporo braków w samej wewnętrznej architekturze, mimo niedokończonych funkcji i niestandardowego GUI, entuzjastyczne wsparcie ze strony społeczności użytkowników i dotychczasowych nabywców spowodowało, że nieusprawiedliwionym byłoby całkowite porzucenie Blendera. Ponieważ kolejne uruchomienie firmy wraz z wystarczająco dużym zapleczem deweloperów było nierealne, Ton zdecydował się na powołanie Blender Foundation, organizacji non-profit, której celem było wykupienie i uwolnienie kodu źródłowego Blendera. W czerwcu 2002r. Ton uzyskał zgodę inwestorów na wykup źródeł za sumę 100.000 euro. Szokiem dla wszystkich było, że publiczna zbiórka pieniędzy na ten cel trwała jedynie siedem tygodni. W tym czasie udało się zebrać więcej niż wymaganą sumę. W niedzielę, 13 października 2002 źródła Blendera zostały opublikowane na zasadach GNU General Public License. Rozwój Blendera trwa do dziś, dzięki ekipie zapaleńców pod wodzą Tona Roosendaala, twórcy Blendera.

(Nie chciałem wierzyć własnym oczom patrząc na słupek MoneyMetera, mierzącego zadeklarowane i wpłacone pieniądze na rzecz wykupu Blendera. W ramach entuzjazmu spowodowanego sukcesem akcji powstała Blenderownia3.

2007 - Kolejna, szósta już wersja Blenderowni. Powstała przy ogromnej pomocy Krzyśka, Mariusza Grabona i Grega, na bazie Joomla!, SMF i Coppermine Gallery. Ogromną pracę przy przenoszeniu tutoriali wykonał też scyguo.