

Setup e installazione

2

Prima di muovere i primi passi con Blender e avventurarci nel vasto mondo della computer grafica, dobbiamo assicurarci di disporre di due cose: un computer e Blender.

Hardware

I requisiti hardware minimi per l'installazione di Blender sono davvero esigui.

- CPU 700 MHz.
- 256 MB di memoria RAM.
- 200 MB di spazio sul disco fisso.
- Schermo con una risoluzione di 1024 × 768 pixel.
- Scheda grafica con supporto OpenGL.
- Si consiglia inoltre l'uso di un mouse a tre tasti.

In pratica, quasi ogni computer con meno di cinque anni di età sarà in grado di supportare adeguatamente Blender. Chi impiegasse altri pacchetti software simili a Blender o, più in generale, legati al multimediale, saprà che le specifiche appena elencate non permettono una reale produttività, per la quale consigliamo invece le seguenti specifiche.

- CPU 2 GHz multi-core
- 4 GB di memoria RAM
- Schermo con una risoluzione di 1920 × 1280 pixel a 24bit
- Scheda video OpenGL con almeno 512MB di memoria RAM dedicata, possibilmente con supporto della tecnologia CUDA (scheda video nVidia)

Con un computer di questo tipo, potremo sfruttare tutte le funzionalità del software e gestire scene con un buon livello di dettaglio e complessità.

Lo spazio richiesto per l'installazione è di soli 150 MB: Blender dispone infatti di un eseguibile di dimensioni estremamente ridotte, data l'assenza di librerie di materiali o altre funzionalità aggiuntive (manuali, helper locali e così via). Questo genere di risorse è disponibile online, presso il sito www.blender.org (la guida ufficiale di Blender è in formato wiki e si trova all'indirizzo wiki.blender.org) e altri siti come Blender Cloud (cloud.blender.org).

Software

Veniamo ora ai requisiti software: la versione di Blender è disponibile per i più importanti sistemi operativi, tra cui Microsoft Windows (versione XP o superiore), GNU Linux e Mac OS X, installati su architetture a 32 o 64 bit.

Come già detto, un requisito fondamentale per il funzionamento di Blender è una scheda grafica che supporti OpenGL: una serie di specifiche che definiscono l'interazione tra Blender (e in generale molti programmi per creare grafiche tridimensionali) e il sistema operativo su cui è installato.

L'ultimo requisito è costituito da Python (un linguaggio di programmazione distribuito con licenza compatibile GPL), di cui Blender fa uso per la generazione della propria interfaccia e per offrire all'utente alcune funzionalità avanzate. Solitamente Python è già installato sui sistemi Linux e Mac OS X, ma è consigliato aggiornarlo all'ultima versione, scaricabile liberamente presso il sito (<http://www.python.org/>). Al contrario, su sistemi Windows, Python dovrà necessariamente essere installato. La versione di Python richiesta da Blender è la 3.2 o superiore.

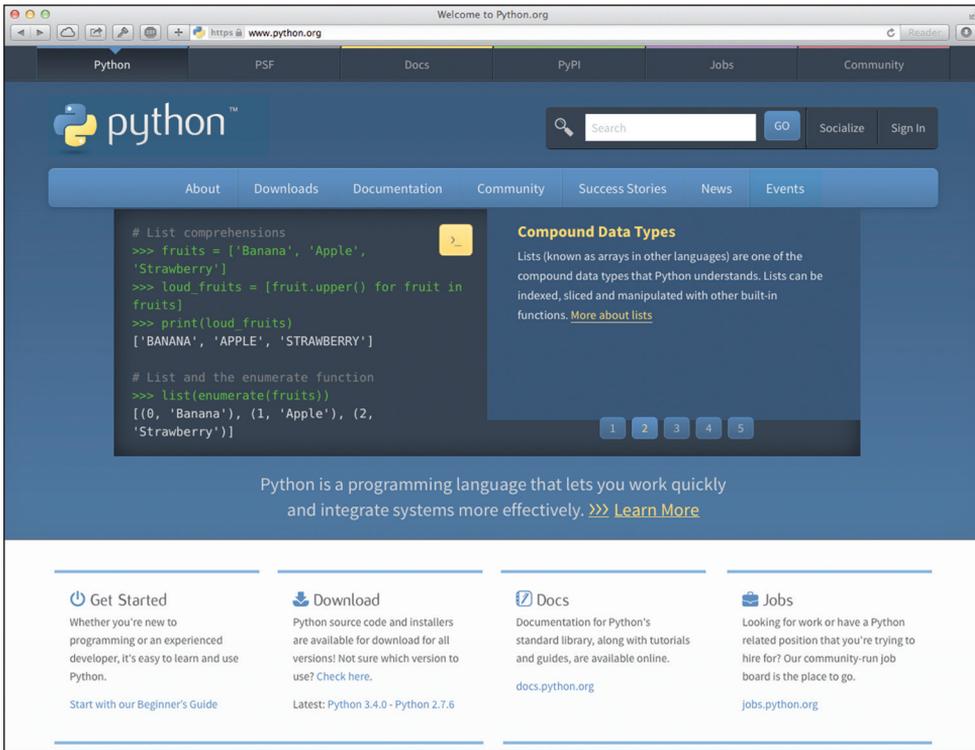


Figura 2.1 Il sito web di Python.

Se il nostro computer soddisfa tutti i requisiti fondamentali per l'esecuzione di Blender, procediamo con il download dell'ultima versione disponibile, compatibile con il nostro sistema operativo, all'indirizzo www.blender.org/download/.

In questo volume impiegheremo la versione 2.70.

Windows

Blender per Windows è disponibile in due versioni.

- *Installer*, verrà scaricato un file eseguibile che, attraverso una procedura guidata, copierà i file di Blender nelle cartelle appropriate (creando una cartella **Blender** nella cartella dei programmi, un'icona sul **Desktop** ed eventualmente una voce del menu **Start**). Blender potrà poi essere avviato facendo doppio *click* su una di queste icone.
- Un file *.zip*, il cui contenuto, una volta estratto, è costituito da una cartella, all'interno della quale si trovano tutti i file necessari per soddisfare le dipendenze dell'eseguibile (*blender.exe*), che, nel caso dell'installer, vengono invece soddisfatte impiegando librerie di sistema. Per avviare Blender sarà sufficiente fare doppio *click* sull'eseguibile *blender.exe*. Se doveste avere problemi con l'installer, consigliamo di scaricare e provare questa versione.

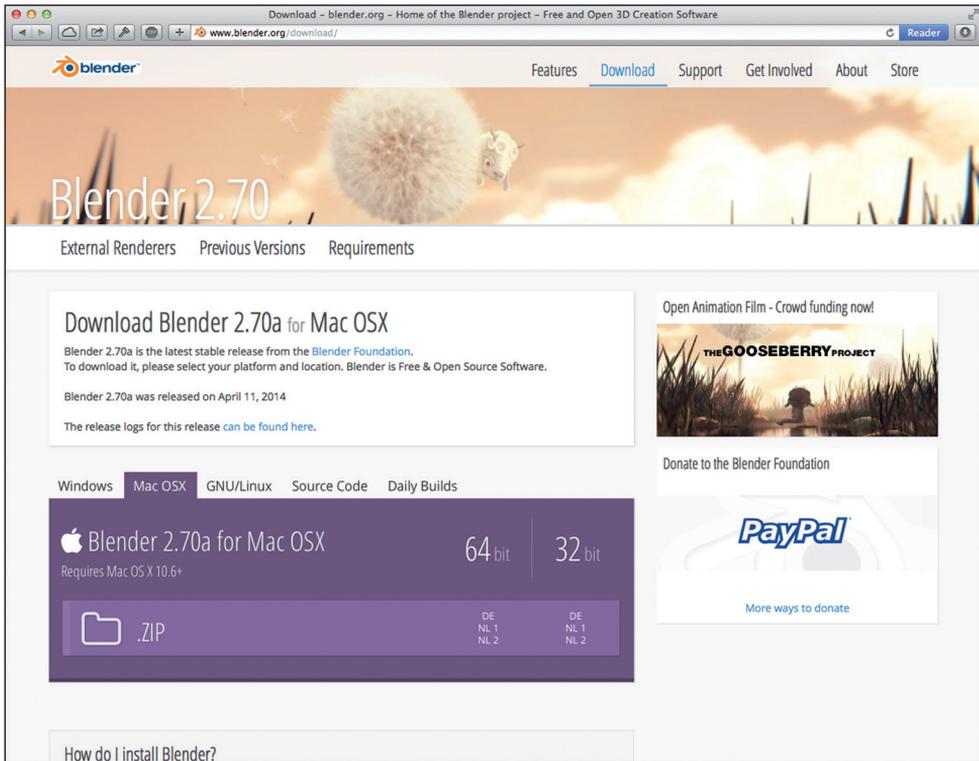


Figura 2.2 Il sito web di Blender.

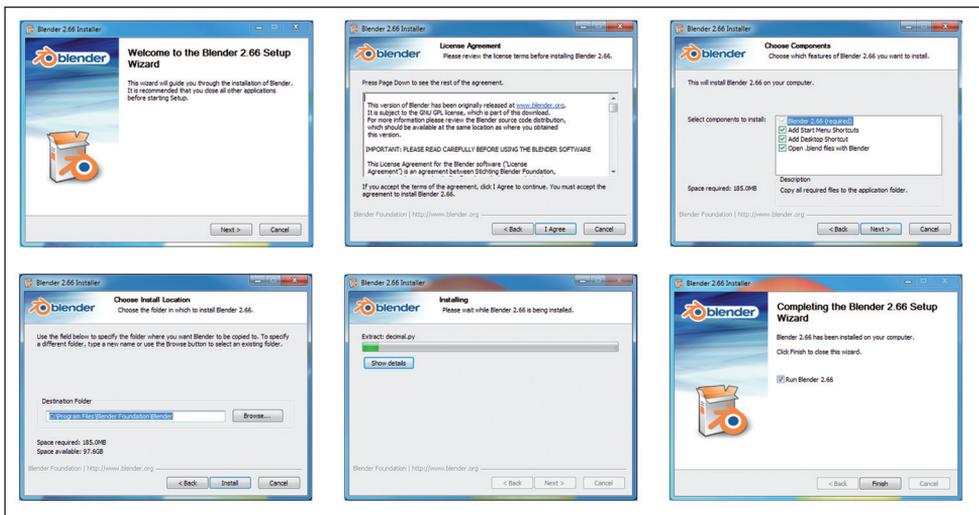


Figura 2.3 I passaggi della procedura di installazione di Blender su Windows.

GNU Linux

La maggior parte delle distribuzioni di GNU Linux dispone di una copia di Blender già installata. Tuttavia, i tempi di rilascio e la complessità di una distribuzione di Linux non permettono ai suoi sviluppatori di includerne sempre l'ultima versione.

In questo caso, possiamo scaricare dal sito una cartella compressa `.tar.bz2`, la quale, una volta estratta, conterrà un file eseguibile chiamato `blender`. Anche per Linux esistono pacchetti autoinstallanti per distribuzioni basate su *deb* (Debian, Ubuntu e così via) e *rpm* (Mandriva, Fedora e così via), ma attualmente non sono ufficialmente rilasciati da Blender Foundation.

Mac OS X

La versione per Mac è installabile in modo molto semplice: basta estrarre il contenuto dell'archivio (una cartella) e spostarlo nella cartella Applicazioni. Naturalmente è anche possibile spostare solo il file `blender.app`.



Figura 2.4 L'icona di avvio di Blender, nel dock di Mac OS X.

Versioni non ufficiali, ottimizzate, in sviluppo

Poiché Blender è un software libero, il suo codice sorgente è pubblicamente disponibile e ridistribuibile (secondo le linee guida della GPL con cui è rilasciato). Ciò comporta la possibilità di accedere alla versione in fase di sviluppo del software, che viene quotidianamente modificata, ampliata e migliorata, semplicemente usando *git* e compilando i sorgenti con *Scons*, *make* e così via. È inoltre possibile leggere i log di ogni commit e visualizzare il bugtracker presso developer.blender.org.

Se quanto appena detto risulta incomprensibile, non è il caso di preoccuparsi: si tratta di termini relativi al mondo dello sviluppo software, del quale non è necessario avere alcuna conoscenza per utilizzare Blender. Se tuttavia si provasse un interesse crescente nei confronti del software e il coinvolgimento nella community fornisce lo stimolo ad approfondire l'argomento, questi termini diverranno familiari.

Per coloro che non sono interessati o disposti a compilare Blender sul proprio computer per averne l'ultima versione in sviluppo, esiste il sito web builder.blender.org, che fornisce continuamente nuove build (versioni pronte all'uso) di Blender, per ogni architettura e sistema operativo.

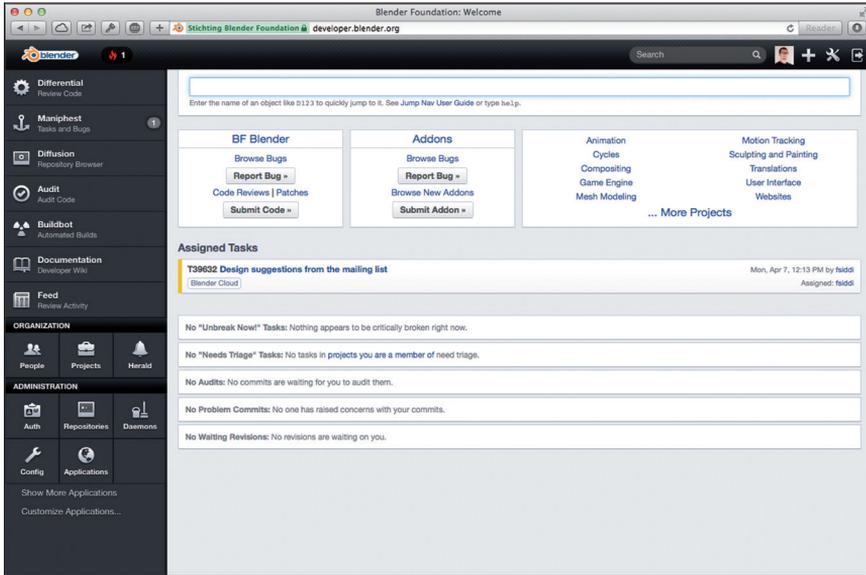


Figura 2.5 Il portale di sviluppo di Blender.

Prima di accedere a queste risorse consigliamo tuttavia di utilizzare la versione ufficiale di Blender, rilasciata dalla Blender Foundation presso il sito www.blender.org. Sarà infatti questa la versione di riferimento da noi utilizzata nel corso del libro.

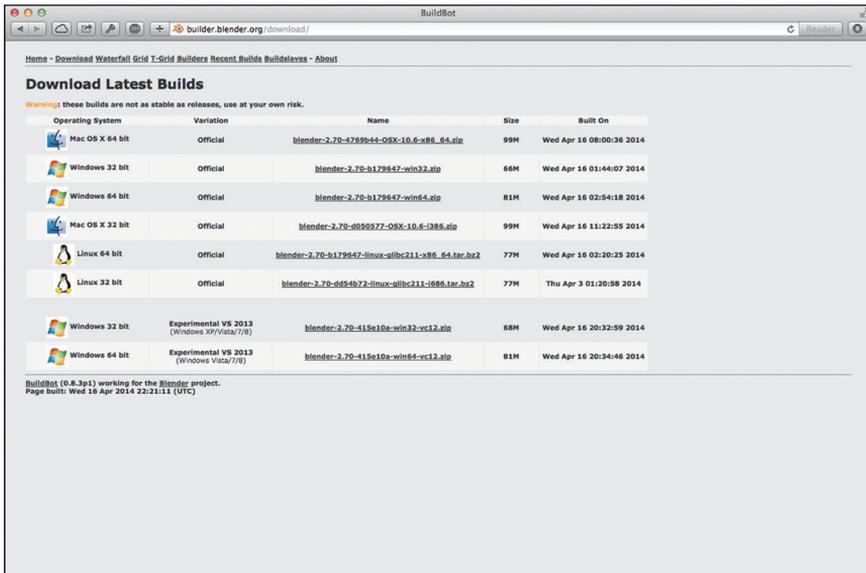


Figura 2.6 Il sito builder.blender.org.