

Compilare Blender 2.5

Vediamo come compilare Blender 2.5 su Ubuntu 10.10



Salve a tutti, eccoci con un nuovo articolo nel quale descriverò come compilare **Blender 2.5** su **Ubuntu 10.10**, ma in generale su sistemi GNU/Linux. L'unica differenza sarà nel gestore dei pacchetti e nei comandi da shell che bisogna dare, nulla di più.

"Ma perché", vi domanderete, "dovrei compilare Blender 2.5, se me lo posso scaricare ed avviare con un semplice click?". Beh di vantaggi, in realtà, c'è ne sono diversi; i primi sono a livello prestazionale, il software viene compilato in funzione dell'hardware presente sul calcolatore (pc), ottimizzando di fatto l'accesso all'hardisk, alla memoria (ram) ed al processore, vantaggi che si traducono in una migliore risposta dell'intera applicazione nei tempi di apertura, esecuzione, multi-threading a livello software. Inoltre avrete la possibilità di avere l'ultima versione di Blender aggiornata agli ultimi bugfix! Credo che questi siano dei buoni motivi per provare a compilare Blender.

Assicuratevi di avere Python 3.1 installato sul vostro sistema, anche il pacchetto python3.1-dev serve, e per i sistemi a 64bit serve anche il pacchetto gettex versione 0.18.1.1, non sono sicuro se serva anche per sistemi a 32bit, comunque da terminale e come utente root date questi comandi per installare i pacchetti:

```
# apt-get install python3.1 python3.1-dev
```

per il pacchetto "gettex" scaricatelo

da [0]. Dopo aver fatto questo, installiamo le altre dipendenze, sempre da terminale e come utenti root:

```
# apt-get install subversion build-essential gettext \ libxi-dev libsndfile1-dev \ libpng12-dev libfftw3-dev \ libopenexr-dev libopenjpeg-dev \ libopenal-dev libalut-dev libvorbis-dev \ libglul-mesa-dev libsdl-dev libfreetype6-dev \ libtiff4-dev libsamplerate0-dev libavdevice-dev \ libavformat-dev libavutil-dev libavcodec-dev libjack-dev \ libswscale-dev libx264-dev libmp3lame-dev python3.1-dev
```

Adesso che abbiamo installato tutte le dipendenze andiamo a prelevare il sorgente di Blender 2.5 unitamente a "Scons" un compilatore di pacchetti, davvero ottimo e scritto in Python. Scarichiamo l'ultima build dal repository SVN di blender.org; prima però ci creiamo una directory dove scaricare i sorgenti, io l'ho creata nella mia "/home", adesso come utenti non root dal terminale:

```
$ cd ~  
$ mkdir blender-build  
$ cd blender-build  
$ svn co https://svn.blender.org/svnroot/bf-blender/trunk/blender
```

Adesso è arrivato il momento di compilare Blender 2.5, niente di più facile! Da terminale e sempre come utenti non root date questi comandi:

```
$ cd ~/blender-build/blender  
$ python scons/scons.py
```

Dopo tutto questo lavoro, bevetevi un caffè mentre compila, non dovrebbero esserci intoppi. Se alla fine vi compare questo messaggio:

```
scons: done building targets
```

```
*** Success ***
```

tutto sarà andato bene, altrimenti dai messaggi forniti dal compilatore Scons andrete a vedere cosa non va, di solito sono dipendenze mancanti (librerie), ma con i pacchetti che vi ho consigliato di installare non ci dovrebbero essere problemi. Adesso avviamo Blender 2.5, quindi sempre da terminale:

```
$ cd ~/blender-build/blender
```

creiamo un simlink per avviare blender dalla directory root:

```
$ ln -ls  
../install/linux2/blender  
./blender
```

sempre nella stessa directory date:

```
$ ./blender
```

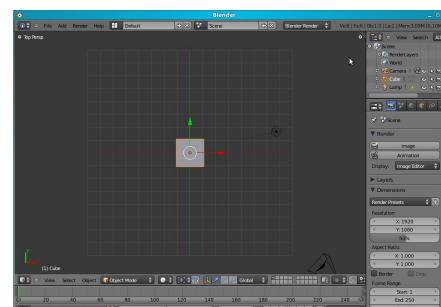
Se volete ottimizzare i tempi di compilazione potete dare a scons queste opzioni prima di avviare il processo:

```
$ python scons /scons.py -j 2
```

il numero due sta ad indicare il numero di core, se ad esempio avete un quad-core l'opzione sarà:

```
$ python scons/scons.py -j 4
```

Bene abbiamo concluso e adesso siete pronti ad assaporare l'ultima build di Blender 2.5!



Riferimenti:

[0] <http://www.mediafire.com/?97wdva3zzsc5cp3>