



Il Mondo Di Blender

Daniele Pantaleo



Storia

Versione	Data	Evento
1.00	Gennaio 1995	Blender viene sviluppato negli studi della NeoGeo
1.23	Gennaio 1998	Versione SGI pubblicata sul web sotto IrisGL
1.30	Aprile 1998	Versione per Linux e FreeBSD, port per X e OpenGL
1.3x	Giugno 1998	Viene fondata la NaN
1.4x	Settembre 1998	Rilasciate le versioni per Sun e Linux Alpha
1.50	Novembre 1998	Primo manuale
1.60	Aprile 1999	C-key (altre funzioni a \$95), prima release per Windows
1.6x	Giugno 1999	Rilasciate le versioni per BeOS e PowerPC
1.80	Giugno 2000	Fine del C-key, Blender torna <u>freeware</u>
2.00	Agosto 2000	Motore interattivo 3D in real-time
2.10	Dicembre 2000	Aggiunta di nuovo motore, fisica e Python
2.20	Agosto 2001	Sistema di animazione dei personaggi
2.21	Ottobre 2001	Rilascio di Blender Publisher
2.2x	Dicembre 2001	Rilasciata la versione per MacOS
	13 Ottobre 2002:	Blender diventa Open Source, indetta la 1ª Blender Conference
2.25	Ottobre 2002	Blender Publisher diventa freeware
2.26	Febbraio 2003	Prima vera versione Open Source di Blender
2.27	Maggio 2003	Seconda versione Open Source di Blender
2.28x	Luglio 2003	Prima release della serie 2.28
2.30	Ottobre 2003	Presentazione della nuova UI alla 2ª Blender Conference
2.31	Dicembre 2003	Upgrade per stabilizzare la UI
2.32	Gennaio 2004	Maggiori potenzialità del motore di rendering interno
2.42x	Luglio 2006	Viene avviato il progetto Elephant Dream, il primo film OS
2.43	Febbraio 2007	Nuove funzionalità di rendering e strumentazione compatta
2.44	Maggio 2007	Sculpt mode. Versione attuale



Funzionalità

- Rendering in alta definizione
- Creazione di videogiochi
- Rigging
- Possibilità di creare script personalizzati in Python
- Sculpt Mode
- Montaggio Audio/Video
- Animazione tramite IPO
- Effetti di trasparenza, particelle, riflessione, rifrazione, etc.
- Esportazione ed importazione nei formati più diffusi (.3ds, .obj, etc)



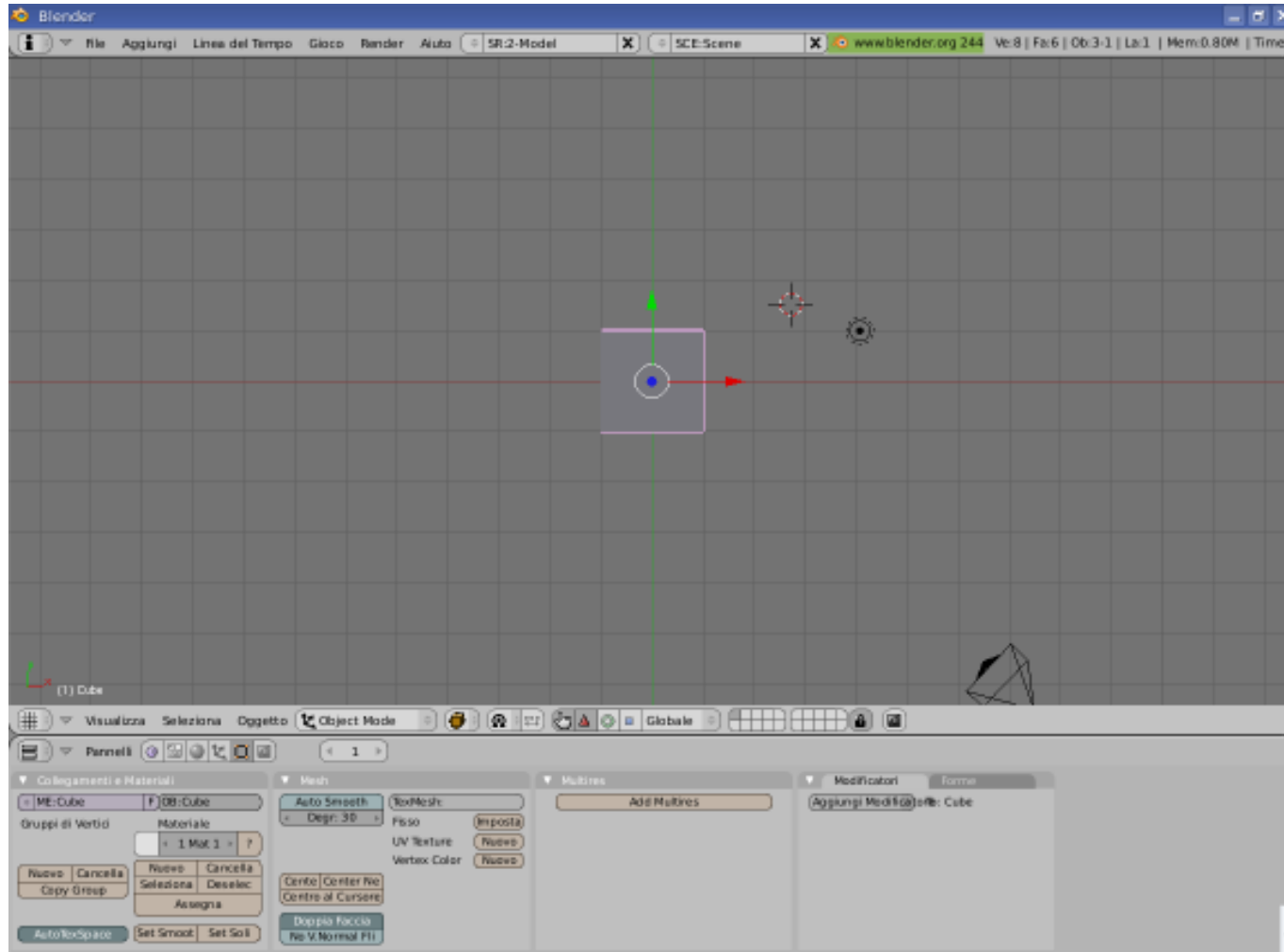
Installazione

Scaricare la versione per il proprio OS da www.blender.org

- Per installare sotto Windows o MacOS, lanciare il setup e seguire le istruzioni
- Per installare sotto Linux:
 - Decomprimere l'archivio .tar.gz nella propria home
 - Copiare la cartella nascosta “.blender” nella propria home directory (es. /home/user)
 - Creare, se si vuole, un link o una nuova voce nel menù



Interfaccia utente





Grazie per l'attenzione.