

CHE COS'È GIMP?



L'acronimo GIMP stà per GNU Image Manipulation Program.

E' un prodotto Open Source.

E' multiplatforma.

E' disponibile in ogni lingua.

E' personalizzabile alle proprie esigenze.

E' gratis.

CHE COSA NON FA



Non gestisce immagini in quadricromia.

Non gestisce immagini a 16 bit.

Non ha effetti di livello.

Non ha livelli di regolazione.

*QUINDI È PEGGIORE DI
PHOTOSHOP?*



*QUINDI È PEGGIORE DI
PHOTOSHOP?*



No!

Linux Day 2009

COS'HA DA OFFRIRE IN PIÙ?

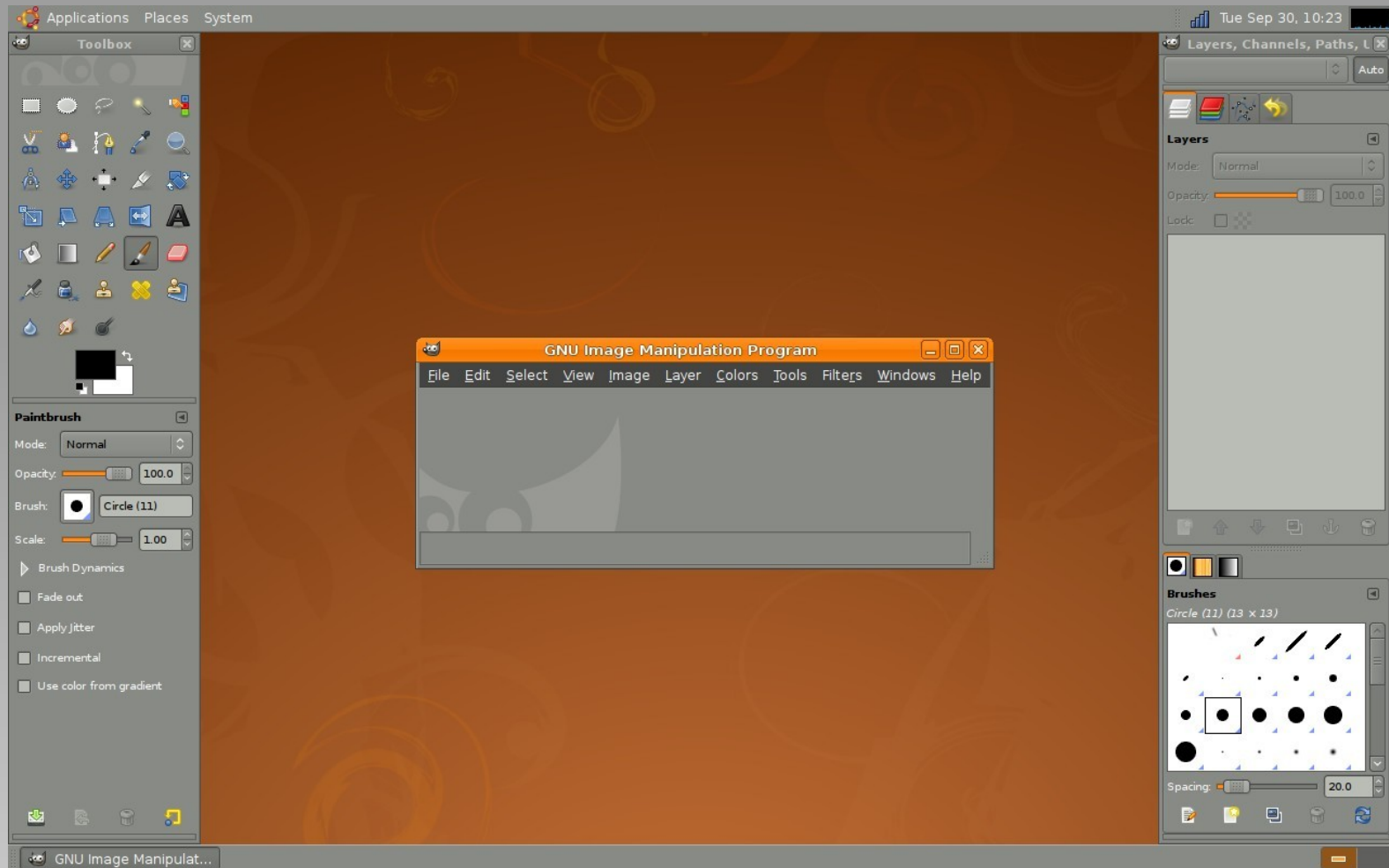


Una quantità sterminata di plugin, disponibili direttamente dal sito ufficiale (registry.gimp.org).

La possibilità di “programmare” azioni.

Una comunità alle spalle che contribuisce costantemente ad incrementare il numero di plugin e di azioni (importabili tramite *script-fu* e *python-fu*).

L'INTERFACCIA



Linux Day 2009

UN PO' DI LINK



www.gimp.org Sito ufficiale del progetto GIMP

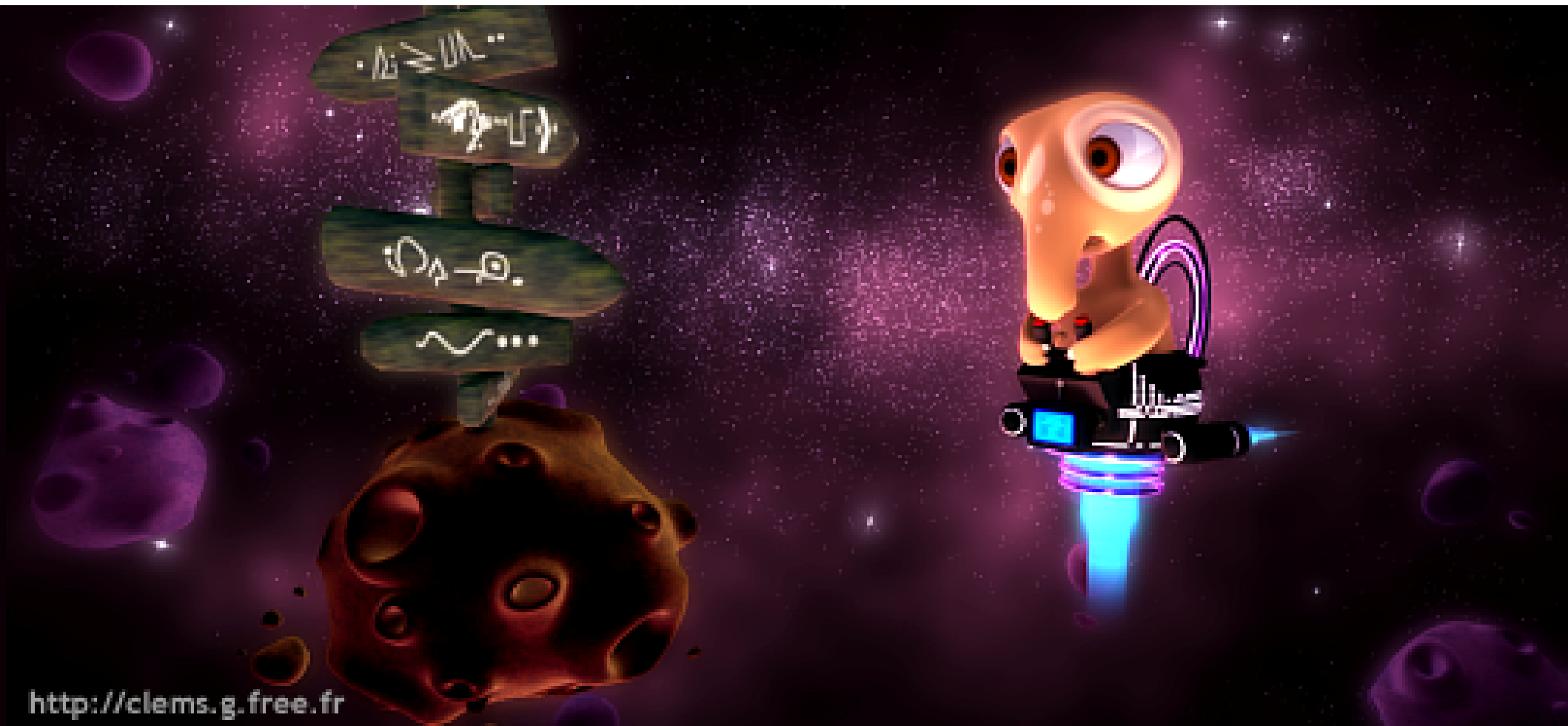
gimp.linux.it Comunità italiana di GIMP

gimpitalia.it Altro sito italiano dedicato a GIMP

meetthegimp.org Sito ricco di guide all'uso di GIMP

www.volalibero.it/gimp.html Guide in italiano

www.gimpshop.com Versione fatta per somigliare a PS



<http://clems.g.free.fr>

Cos'è?



E' un programma OpenSource di Modellazione 3D, rendering, rigging, composizione e animazione.

È disponibile per vari sistemi operativi: Microsoft Windows, Mac OS X, Linux, IRIX, Solaris, NetBSD, FreeBSD, OpenBSD assieme a porting non ufficiali per BeOS, SkyOS, AmigaOS, MorphOS e Pocket PC.

Chi lo ha creato?



Nasce nel **1998** come applicazione interna alla Software House olandese **NeoGeo**.

Ton Roosendaal, il creatore, lo esporta per distribuirlo gratuitamente con la sua Nan, la **Not a Number Technologies**, fallita per bancarotta nel 2002.

A giugno dello stesso anno, per pagare i creditori, Ton inizia una campagna di raccolta fondi che termina con successo 100 mila dollari più tardi, nel settembre.

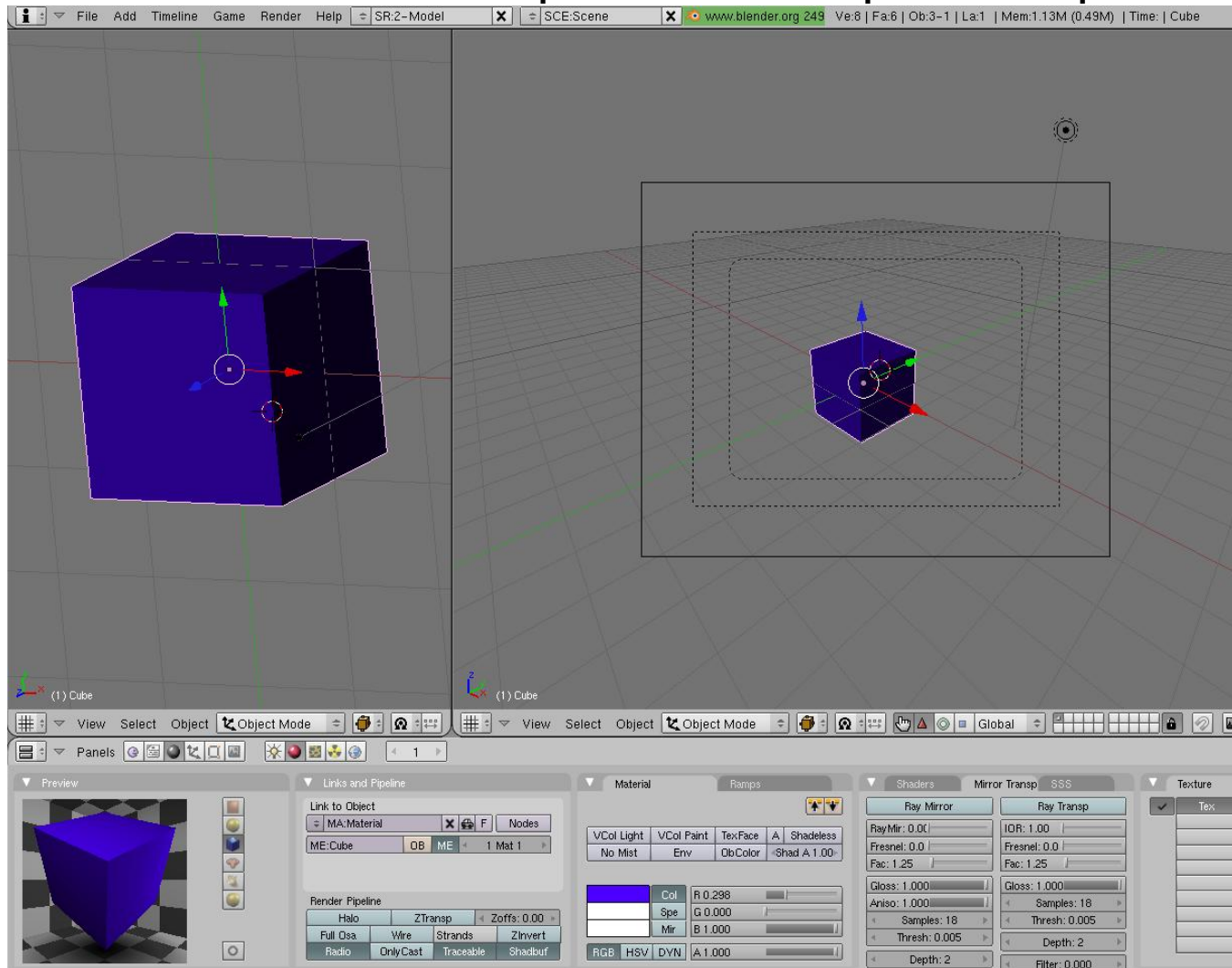
Il codice è **Open** dall'Ottobre **2002**.

Ultima versione 30 Maggio 2009: 2.49b

Chi lo usa?

Tutti.

In un primo momento **Blender** si presenta complesso e pieno di pulsanti.



Chi lo usa?

Con l'aiuto dei mille manuali e tutorial disponibili in rete si entra subito in confidenza con l'interfaccia in pochi passi.

Cercando Blender su Youtube si trovano circa 60 mila filmati di Howto ed esempi e su Google circa 8 milioni di siti riferiti al solo software di cui 2 milioni con chiave tutorial.

E' sempre più apprezzato anche in ambito professionale e commerciale, come in spot grafica, architettura, design e cinema.



« Come artista dell'**Animatic per Spiderman 2**, ho usato Blender per modellare i personaggi ed i loro movimenti in 3D, per migliorare il canovaccio, ricreare le situazioni e mettere in movimento le telecamere nello spazio 3D, in modo da rendere la visione del regista la più chiara possibile agli appartenenti al progetto»

(Anthony Zierhut, Animatic Artist, Los Angeles)

La community

La comunità è terribilmente **vasta**, si va dagli sviluppatori agli amatori, passando per centinaia di gruppi in cui blender viene studiato, usato e ampliato.

Il supporto ufficiale composto di manuali, sia cartacei che digitali, corsi, forum, siti, etc è tradotto in moltissime lingue.

Le comunità italiane sono vaste e preparate. Si distribuiscono sui siti principali:

Blender-tutorial.org (nativo italiano!!)

blender.it

blender3d.org

kino3d.com



Sono solo alcuni degli snodi da cui si dipanano reti di forum e sottositi specializzati in grafica, rendering, texture, animazione e tutto ciò che riguarda Blender.

Caratteristiche

Con meno di 20 Mega di installazione e il supporto multiplatforma, riesce a stupire per le sue potenzialità.

Usa primitive geometriche incluse le mesh poligonali, le curve di Bézier, le NURBS, le metaball e i font vettoriali.

Riconosce le estensioni di quasi tutti i software proprietari.

Gestisce le animazioni, come la cinematica inversa, le armature (scheletri) e la deformazione lattice, la gestione dei keyframe, le animazioni non lineari, i vincoli, il calcolo pesato dei vertici e la capacità delle mesh di gestione delle particelle, video non lineare.

La fisica, con collisioni, particelle, motore dinamico, programmazione logica, e game engine, è una delle più sviluppate e ampie

Integra motori di rendering interni ed esterni, come Yafray per il raytracer.

Inoltre si può espandere con script Python, plugin e altro software (ad esempio CAD, Gimp, generatori di frattali, luci, scenari, forze, simulatori, etc).

Sviluppo

Lo sviluppo di Blender non solo non è terminato, ma è in vero fermento. Dalla 2.5 prossima all'uscita verrà integrata una libreria propria per la gestione dei materiali e delle texture.

Uso della telecamera realistico, con tutte le vere impostazioni (Iso, tempi, focus length,..). Avrà una nuova interfaccia più pulita e ancora più leggera (!), l'inserimento di un nuovo elemento definito Operatore, (Context + Operatore=Action), la possibilità di personalizzare la Key Maps, un nuovo Windows Manager multilayer e decine di altre migliorie (per vederle presentate sono stati presentati decine di video esplicativi e virtual tour su blender.org).

Parallelamente continuano progetti famosi come Procad, yafaray, Ivy generator, city generator e tutti gli altri.



In conclusione

L'avventura in Blender comincia per sbaglio e continua per forza.

Con poco si impara e lo stimolo dato dai più bravi che condividono non solo i risultati, ma anche i sorgenti dei progetti, rendono il tutto più divertente e gratificante.

Le sfere di applicazione sono pressochè infinite.

Tutto quanto detto finora è estremamente riduttivo e semplificativo rispetto alle reali capacità di Blender.

L'invito è solo di provarlo,
buttando uno sguardo sul
suo mondo,
ed entrarne a fare parte...



Buon lavoro e ...
buon rendering a tutti!

Video

I video presentati durante il talk sono reperibili su:

blender.org alla voce download

[youtube.com](https://www.youtube.com) cercando blender e simili

Consiglio a tutti una lettura del manuale di [Blender](#), o di [questo](#), oppure del sito [blender-tutorial](http://blender-tutorial.com).