

FEEBLEMIND

Compiler Blender sur une Kubuntu 7.10



Ce didacticiel réunit des informations de base sur la compilation par vous-même de Blender à partir des sources SVN (ex-CVS).

English version available (



)

Réunir les sources

Tout d'abord, avant de compiler quoi que ce soit, vous devrez vraiment avoir quelque chose à compiler. Les sources de Blender sont disponibles grâce à SVN. Dans ce didacticiel, nous verrons comment compiler Blender à partir des sources SVN ; les sources SVN sont mises à jour régulièrement, pratiquement sur une base quotidienne. Parfois, quelques fonctionnalités sont cassées, parfois non. Les compilations SVN devraient être considérées comme des logiciels Beta, réservées aux tests plutôt qu'à la production.

Besoin de quelques notions de base avant de démarrer?

Rappelez-vous qu'en toute occasion Wikipedia est votre ami.

Scons : <http://fr.wikipedia.org/wiki/SCons>

SVN (Subversion) : http://fr.wikipedia.org/wiki/Subversion_%28logiciel%29

Crontab : <http://fr.wikipedia.org/wiki/Crontab>

Patch : http://fr.wikipedia.org/wiki/Patch_%28informatique%29

Récupérer les sources

Vous devrez installer le paquet subversion avant de continuer, en utilisant Synaptic, Adept ou n'importe quel Gestionnaire de Paquets que vous utilisez habituellement.

Ensuite vous créez dans votre /home un répertoire dans lequel les sources seront placées. Par exemple :

```
$ mkdir sources
$ mkdir svn-blender
$ cd ~/sources/svn-blender
```

Subversion va récupérer les sources SVN de Blender grâce à cette ligne, et les stocker dans le répertoire courant :

```
$ svn checkout https://svn.blender.org/svnroot/bf-blender/trunk/blender
```

Et si vous souhaitez compiler une version optimisée de la version officielle de Blender?

Le code source est disponible à partir de cette page :

<http://www.blender.org/download/source-code/>

Vous pouvez les télécharger et exécuter Scons à partir du répertoire où vous les avez mis, tout comme dans ce didacticiel. Pensez à optimiser votre compilation en utilisant les CFLAGS, CXXFLAGS, et CPPFLAGS dans le fichier user-config.py, et vous devriez obtenir de notables améliorations de performance.

Appliquer des patches au code source

Avant de procéder à la compilation, vous souhaitez peut-être ajouter à Blender quelques fonctionnalités si expérimentales qu'elles ne figurent pas encore dans le SVN! Quelques exemples de tels patches, parmi les plus populaires au moment de l'écriture, sont :

Le patch pour particules de jhkarh :

http://wiki.blender.org/index.php/BlenderDev/Particles_Rewrite

Le patch pour les caustiques de RCRuiz :

<http://blenderartists.org/forum/showthread.php?t=94998>

Avant toute chose, vous devriez installer le paquet patch en utilisant Synaptic, Adept ou n'importe quel Gestionnaire de Paquets que vous utilisez habituellement. Ensuite, pour appliquer un patch, assurez-vous d'être dans le répertoire racine des sources de Blender :

```
$ cd ~/sources/svn-blender
```

puis utilisez la commande suivante, avec *nom_du_patch* étant le nom du fichier contenant le patch :