

Mechanical Blender

[mechanical Blender](#) scheint eine sehr brauchbare Erweiterung zu [Blender](#) zu sein, die ähnliches wie Sketchup bietet.

Präsentations-Video auf der Blender-Konferenz 2015: blender.org/conference

Demo-Videos: [Demos auf Vimeo](#)

Kompilieren

Das Kompilieren funktioniert wie beschrieben, jedoch muss man zusätzlich noch C++11 aktivieren in cmake-gui. Auf Linux Mint 17.3 konnte ich es nicht kompilieren, da es bereits bei der Installation der Abhängigkeiten zu Fehlern kam (libAlembic, soweit ich mich noch erinnern kann).

Auf Linux Mint 18.1 hat es anstandslos kompiliert (dauerte in der VM über eine Stunde).

```
make install
```

ist zwingend notwendig, weil dadurch noch Skripte oder ähnliches nachinstalliert werden.

Vergeblicher Versuch für Linux Mint 17.3

Ich hatte dann probiert, den fertigen build-Ordner auf Mint 17.3 zu kopieren, und blender auszuführen. Erst fehlten alle möglichen Bibliotheken, die ich dann von 18.1 auf 17.3 per

```
ldd
```

kopierte ([siehe hier](#)). Dann waren die Fehlenden libs alle da, aber es kommt beim Ausführen zu einem Segmentation Fault...

Bez. einem eigenen lib-Verzeichnis siehe hier: <http://stackoverflow.com/a/7101577/6430941>

Tastenkürzel

From:

<http://www.zeilhofer.co.at/wiki/> - **Verschiedenste Artikel von Karl Zeilhofer**

Permanent link:

http://www.zeilhofer.co.at/wiki/doku.php?id=mechanical_blender

Last update: **2017/03/12 03:44**

