

iparool@parool.nl

i-parool



Vista-update

De Nederlandstalige versie van het eerste servicepack van Windows Vista is sinds deze week beschikbaar. De Nederlandse versie van de update van het besturingssysteem is in eerste instantie als vrijwillige download beschikbaar op Windows Update. In mei wordt Service Pack 1 'verplicht' verspreid naar de gebruikers via Live Update. Wie daarop niet wil wachten, moet opletten dat hij handmatig het 'all language' pakket downloadt, niet het pakket met vijf talen. Vista SP1 dicht vooral belangrijke veiligheidslekken.

windows.com/downloads

Hollywood gratis en voor niks

Pal tegenover Artis worden animatiefilms gemaakt. Grátis animatiefilms. Deze week kwam *Big Buck Bunny* uit, een verbluffend succes van de 'open softwarebeweging'

HERMAN STIL

Je zag het!" Ton Roosendaal slaat met zijn hand op tafel. "Het is ook zo moeilijk om gras levensecht te laten bewegen."

Aan het begin van *Big Buck Bunny*, de animatiefilm die Roosendaals Blender Institute produceerde en faciliteerde, huppelt hoofdpersoon Buck vrolijk door grasvlakten vol onbeweeglijk gras. Aan het einde van de film wuiven de grashalmen het konijn tegemoet. "Tijdens het maken van de film hebben we het gras beter onder de knie gekregen," zegt Roosendaal. "De boomblaadjes lukten van het begin af aan al goed."

Big Buck Bunny is een bijzondere film. Bijzonder omdat de animatiefilm helemaal aan het Amsterdam-

Animatiepionier Pixar besteedde er voor *Monsters & Co* jaren ontwikkelingstijd en vele miljoenen aan. Jaren heeft Blender niet, laat staan miljoenen. En toch wuift elk van de miljoenen virtuele haartjes van konijn Buck, zijn rivalen Gimera, Frank en Rinky, en de veertjes van Bird, het vogeltje met een belangrijke ontregelende bijrol, je tegemoet. "Dat was ook één van onze eisen aan de makers: een film met bont en humor. Dat waren eigenlijk al onze eisen."

Big Buck Bunny is geen louter technische vingeroefening. De film kan zich goed meten met kapitale producties uit Hollywood van Pixar (*Nemo*, *Ratatouille*), Dreamworks (*Shrek*) of Fox (*Ice Age*). Niet alleen in beeldkwaliteit, ook qua script.

Het verhaal is een kruising tussen dierenanimaties als *Over the Hedge* en *Luizenleven* en een actiefilm als *Rambo*, en heeft de plotwending van *Revenge of the Nerds* – en zonder enig Disneymoralisme. Konijn Buck en de rest van de filmfauna worden danig lastig gevallen door drie kwelgeesten, die een bijbelse steniging niet schuwen. Het zwaarlijvige konijn neemt genadeloos wraak in een *Predator*-achtige ontknoping.

En dat terwijl de Nederlandse regisseur en scriptschrijver Sacha Goedegebure, van huis uit tekenaar en cartoonist, in één week scriptschrijven moest leren van een Disneyveteraan die om niet zijn diensten aanbood. De zeven filmmakers, die elkaar vooraf niet kenden, komen uit zeven verschillende landen en werkten maandenlang aan de film voor het minimumuurloon, reiskosten en onderdak. De naadloos bij de film aansluitende muziek is van een Duitse componist van reclamespots.

Big Buck Bunny heeft 150.000 euro gekost – in Hollywood goed voor nog geen zeven seconden *Ratatouille*. Achthonderd gebruikers van de Blenderfilmssoftware betaalden, nog voor er een beeldje was gemaakt, ieder dertig euro voor een collectors-dvd – plus het recht om op de aftiteling te worden genoemd.

Sun Microsystems bood kostbare supercomputerrentijd aan, bij el-

kaar een kleine veertigduizend uur. Filmmore, buurman van Blender, zette het digitale eindresultaat voor niets over op 35 millimeterfilm.

Deze week ging die celluloidversie in première, in Studio K. In mei komt de film in hdtv-kwaliteit op dubbel-dvd met bonusmateriaal en wordt beschikbaar op internet. Liefhebbers kunnen voor een paar honderd euro de originele bestanden van 260 gigabyte kopen.

De film mag vervolgens vrij worden opgehaald, bewerkt en aangepast, zolang de oorspronkelijke makers maar genoemd worden. "Heineken kan er wat mij betreft een bierreclame mee maken," zegt Roosendaal. "Graag zelfs. Ik wil reclamemakers of bedrijven als Nike uitdagen met open reclamespots te komen, zodat ze de voordelen inzien van gemeenschappelijke content, onbeperkte verspreiding en de vrijheid voor anderen erop door te bouwen. Het gaat toch om de boodschap."

An het Entrepotdok wordt nu gewerkt aan een game van de film, een volwaardig computerspel met de figuurtjes en decors uit *Big Buck Bunny*. Het spel komt ook weer volledig vrij beschikbaar, waarschijnlijk binnen een half jaar.

Ook staan nieuwe projecten op de digitale tekentafel. Er komt een 'Beowulfachtige puberfilm' met 'monsters, tovenaars en veel ninjas' waarvoor de Blendersoftware voorzien moet worden van programmatuur om schubben, huiden en zwaardgevechten te animeren.

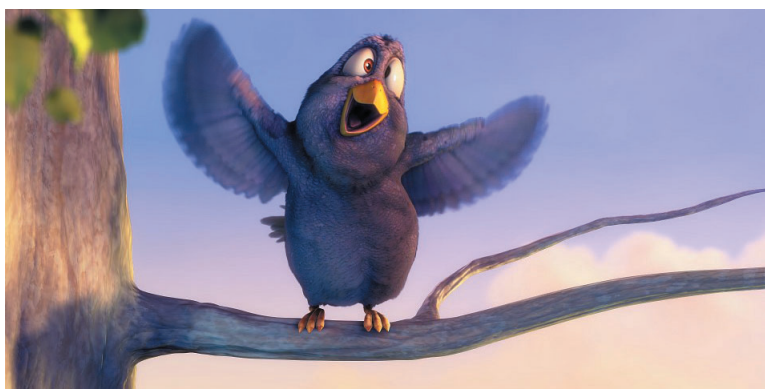
En Roosendaal voelt veel voor een special effectsfilm. "Met Blender kun je ook speciale effecten voor speelfilms doen. Bijvoorbeeld een metalen spin die Amsterdam vermorzelt. Tenminste, dat zou in Blender kunnen worden ontwikkeld. Explosies zitten er nu niet in, maar dat lijkt me echt geweldig."

Doel is animatiesoftware voor iedereen toegankelijk te maken. "Wij willen de techniek van Hollywood, maar dan voor iedereen. In de VS heeft een stel highschoolscholieren met Blendersoftware al een sciencefictionfilm van een half uur gemaakt. Dat zijn de Spielbergs van de toekomst."

trailer: www.parool.nl/bigbuck

Buck met zijn kwelgeesten (vlnr) Gimera, Frank

Amsterdams Blender maakt 'gratis' film voor 150.000 euro



se Entrepotdok is gemaakt. Door zeven mensen. In zeven maanden. Met gratis software, die iedereen kan downloaden. De film is straks ook gratis beschikbaar op internet, inclusief alle bestanden die gebruikt zijn om hem te maken. Iedereen mag daarmee doen wat hij wil.

Zulke computeranimatiefilms bestaan bij de gratie van software. Is in die programmatuur geen rekening gehouden met aardse zaken als bewegende grassprietten of boomblaadjes, dan zal de film er akelig onnatuurlijk uitzien.

Helemaal als die software niet overweg kan met haartjes. "Bont zat niet in onze software," zegt Roosendaal. "Een vacht met de computer maken is al lastig, ervoor zorgen dat al die haartjes natuurlijk bewegen en op dezelfde plek blijven zitten als het figuurtje of de 'camera' beweegt, is helemaal moeilijk."

Maak je eigen Buck

Met het softwarepakket Blender kan van a tot z een animatiefilm worden gemaakt. De software kan gratis worden gedownload en gebruikt, maar is niet bedoeld voor beginners – de basishandleiding telt al achthonderd pagina's. Zestig mensen werken fulltime aan de ontwikkeling, die in 2002 in Amsterdam is begonnen. De meesten hebben niets met het bedrijf te maken en werken vanuit huis – en dat kan ook in India staan. Blender verdient niets aan de software, die iedereen mag aanvullen en aanpassen, maar verdient geld met het uitgeven van boeken, dvd's en het geven van cursussen rondom het programma. www.blender.org

