



**Forum: The Blender Clan &#039;tchat**

**Topic: Vidéos sur les fonctionnalités de la future 2.46**

**Subject: Vidéos sur les fonctionnalités de la future 2.46**

Posté par: Traven

Contribution le : 22/2/2008 0:22:17

**ENGLISH USERS : the links for videos have been translated for you, just under each french link**

Etant en pleine phase de tests des SVN de la future 2.46 (qui sortira vers Avril/Mai 2008), je me suis dit qu&#039;il serait bon de faire quelques vidéos pour montrer plus concrètement ce que sont les avancées de notre logiciel préféré. J&#039;ai donc commencé à réaliser quelques vidéos, ce ne sont pas des vidéos tutoriels même si elles peuvent vous apprendre quelques trucs, alors ne venez pas me dire que j&#039;explique mal, voyez plutôt cela comme des vidéos de démonstrations. Je n&#039;ai pas utilisé de plug-in windaubien donc normalement tout le monde peut les lire (VLC est votre ami) mais si vous n&#039;avez pas de son bah c&#039;est normal j&#039;ai pas de micro

.

au menu :

[démonstration du modifier explode](#)

[explode modifier demo](#)

[démonstration du modifier meshdeform](#)

[meshdeform modifier demo](#)

[démonstration de certains des nouveaux nodes composite \(d&#039;autres vidéos devraient venir\)](#)

[some of new composite nodes in demo \(other should come later\)](#)

[démonstration du stamp pour les rendus](#)

[demo of render stamp function](#)

[démonstration du système hair des particules avec Traven en coiffeur de rêve](#)

[demo of the new hair system \(particles\), with traven as an outstanding hairdresser](#)

Je suis ouvert aux propositions concernant les fonctionnalités que vous voudriez voir à l&#039;oeuvre (Snark, je t&#039;interdis de détourner cette phrase à des fins libidineuses

)

update :

[démonstration de la fonction cloth \(pas très inspiré pour le coup\)](#)

[cloth function demo \(not very original, but at least it exists\)](#)

update 2 :

[démonstration des changements pour l'UV mapping \(fusion edit/UV mode et modifs de l'UV editor\)](#)

[changes about the new UV Mapping system \(edit mode / UV mode have been merged\)](#)

[démonstration des soft shadow avec un spot en raytracing](#)

[soft shadow demo with a ray spot](#)

[démonstration du Bone Heat weighting, de la pose lib et quelques autres trucs](#)

[bone heat weighting and Pose lib demo \(and some other things\)](#)

update 3 :

[démonstration des bones groups](#)

[bone groups demo](#)

[démonstration n°2 du modifier explode \(un peu plus poussée\)](#)

[explode modifier demo #2 \(much more interesting\)](#)

update 4 :

[démonstration des particules en hair + softbody](#)

[hair particles + softbody demo](#)

[démonstration des différents AO \(mauvaise qualité désolé\)](#)

[demo of different AO settings \(bad quality, sorry for that\)](#)

[comment faire des feux d'artifices avec les new particules](#)

[how to do fireworks with the new particles](#)

[une image comparative des différents AO](#)

[comparative pic about different AO settings](#)

update 5 :

[démonstration du nouveau système de courbes pour les profils des brushes du sculpt mode](#)

[demo of new curve control system for brushes of sculpt mode](#)

[démonstration des nouvelles contraintes objets](#)

[new object constraints demo](#)

[démonstration des réflexions et réfractions flous](#)

[blurred reflections & refractions demo](#)

[démonstration du pole target des IK solvers](#)

[pole target for IK Solvers demo](#)

update 6 :

[démonstration du bevel et du subdivise smooth](#)

[bevel and subdivide smooth demo](#)

-----

[un .blend montrant comment faire des feux d'artifices](#)  
[a demo blend file about fireworks](#) par Iguillaume

[un .blend montrant l'utilisation des harmonics pour les particules](#)  
[a demo blend file that shows harmonics for particles](#) par Iguillaume

[vidéo montrant le résultat des nouveaux filtres 2D pour le Game Engine](#)  
[video test about new 2D filters for blender game engine](#) par ebrain

[vidéo montrant le résultat d'une simulation cloth](#)  
[cloth demo video](#) par Snark

[vidéo montrant la mise en place d'une simulation cloth](#)  
[demo video for how to set up a cloth](#) par meltingman

[démonstration du tangent map baking](#)  
[tangent map baking demo](#) par kaeru

[démonstration du custom transformation orientation](#)  
[custom transformation orientation demo](#) par kaeru

[une simulation cloth](#)  
[cloth simulation demo](#) par Lascapi

[une seconde simulation cloth](#)  
[another cloth sim demo](#) par Lascapi

[un très bon article sur les paramètres du module cloth](#)  
[a great article about cloth parameters \(FR only\)](#) par Lascapi

-----

[vidéo de Ton Rosendaal parlant du futur de Blender dont la 2.5](#)  
[the future of Blender, video with Ton Roosendaal](#) sous-titres Fr de Snark