



Forum: The Blender Clan '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'il serait bon de faire quelques vidéos pour montrer plus concrètement ce que sont les avancées de notre logiciel préféré. J'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'explique mal, voyez plutôt cela comme des vidéos de démonstrations. Je n'ai pas utilisé de plug-in windaubien donc normalement tout le monde peut les lire (VLC est votre ami) mais si vous n'avez pas de son bah c'est normal j'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 \(d'autres vidéos devraient venir\)](#)

[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'oeuvre (Snark, je t'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