



Forum: Hors Sujet !!

Topic: Présentation pour tous

Subject: Re: Presentation pour tous

Posté par: M3GUDAKARN

Contribution le : 2/3/2007 12:47:15

Salut à tous,

Je m'appelle Luigi, j'ai 30 ans (Nord de la France) et je commence à blender ce mois-ci. En fait, j'ai acheté le livre "La 3D libre avec Blender (2.42a)" aux Éditions EYROLLES la semaine dernière, semaine pendant laquelle j'ai aussi découvert le Blender Clan ; communauté qui m'a l'air d'être très sympa.

Je me suis "mis" à la 3D il y a plus de 10 ans, mais pas de façon continue. Je m'explique : Mon ordi à l'époque c'était un 486 SX 25 (avec 4 Mo de RAM et 86 Mo de disque dur), c'est-à-dire qu'il ne disposait pas en série de coprocesseur arithmétique indispensable pour les rendus, même à l'époque c'était chiant. Un jour j'ai acheté un logiciel nommé Raytrace. Comme son nom l'indique, il s'agissait de Raytracing, mais pas question de plaquage de textures procédurales ni autres; en effet seul l'application d'aplats de couleur ainsi que différents effets de surfaces lisses étaient disponibles (ex. : réflexion, brillance...). Même si les rendus me paraissaient superbes pour l'époque, ils n'ont fait que me révéler une chose : ma carte graphique était une 256 couleurs... (je vous raconte pas les cassures dans les dégradés). Cela ajouté aux plantages intempestifs de Windows 3.1 m'a définitivement décidé à en rester là provisoirement.

Dans un salon de l'informatique, j'ai rencontré des membres de clubs infos qui pratiquaient la 3D avec un fameux logiciel freeware nommé POV (d'ailleurs j'ai eu du mal à comprendre le nom : Persistence Of Vision). Ces clubs étant trop loin de chez moi pour le lycéen piéton que j'étais, je ne pus me le procurer avant de découvrir, presque par hasard, dans une librairie à Lille, un magazine nommé, je crois, "PC Novice" à l'intérieur duquel était annoncé la sortie du N° 2 de "PC Génius" livré avec Persistence Of Vision 2.2 et Mid Night Modeller, un modèleur pour POV tournant alors sous Dos. (Pour ceux qui connaissent, ce mag faisait l'interview de Truman Brown (ses oeuvres sont géniales, dommage qu'on ne trouve plus rien de récent le concernant, appel à témoins...)). J'acquis donc ce numéro possédant ainsi une nouvelle suite logicielle 3D

. Après avoir un peu galéré avant de lancer mon premier rendu, je m'y suis mis plus sérieusement. En 1998 j'ai changé de PC (P166 MMX 16Mo et carte vidéo non 3D 4Mo) et je suis passé à Win 98 ainsi qu'à Moray 3.1 . C'était la fête : pouvoir dans un même logiciel faire la preview d'une texture ou la mise à jour en temps réel de toutes les fenêtres de toutes les modifs...

Moray c'est vraiment le top pour Povray !

Seulement pour ce qui est de la modélisation pure et dure, c'est assez limité. Alors j'ai cherché mon bonheur ailleurs, mais je voulais rester dans les softs gratos. Avec le mag Computer-Arts, plusieurs versions d'Amapi non limitées furent distribuées, mais jamais assez stables pour moi. Ils ont aussi distribué Blender, mais mon 14" ne me permettait aucun confort avec le bandeau des options.

Ce qui m'a décidé à me lancer dans l'aventure Blender c'est un tuto de Computer Arts pour recréer l'effet de la pub pour l'I-Pod (dans laquelle les danseurs dessinent avec des traînées de lumière)

<http://www.youtube.com/watch?v=E3eNiQc2yZ4>

Je ne me rendais pas compte à quel point il pouvait être puissant. Autour de moi, personne ne s'intéresse à la 3D, c'est donc pour moi une occasion d'apprendre à utiliser Blender en toute convivialité.

Voilà, j'en ai profité pour donner un mini cours d'histoire de l'informatique à ceux d'entre vous qui n'ont pas connu cette époque où internet n'était pas encore entré dans les foyers français.

Bon Blend à tous !

- Luigi -

PS : à l'Ice-Mountain évitez la glace café Liégeois, ils noient la glace de café chaud.