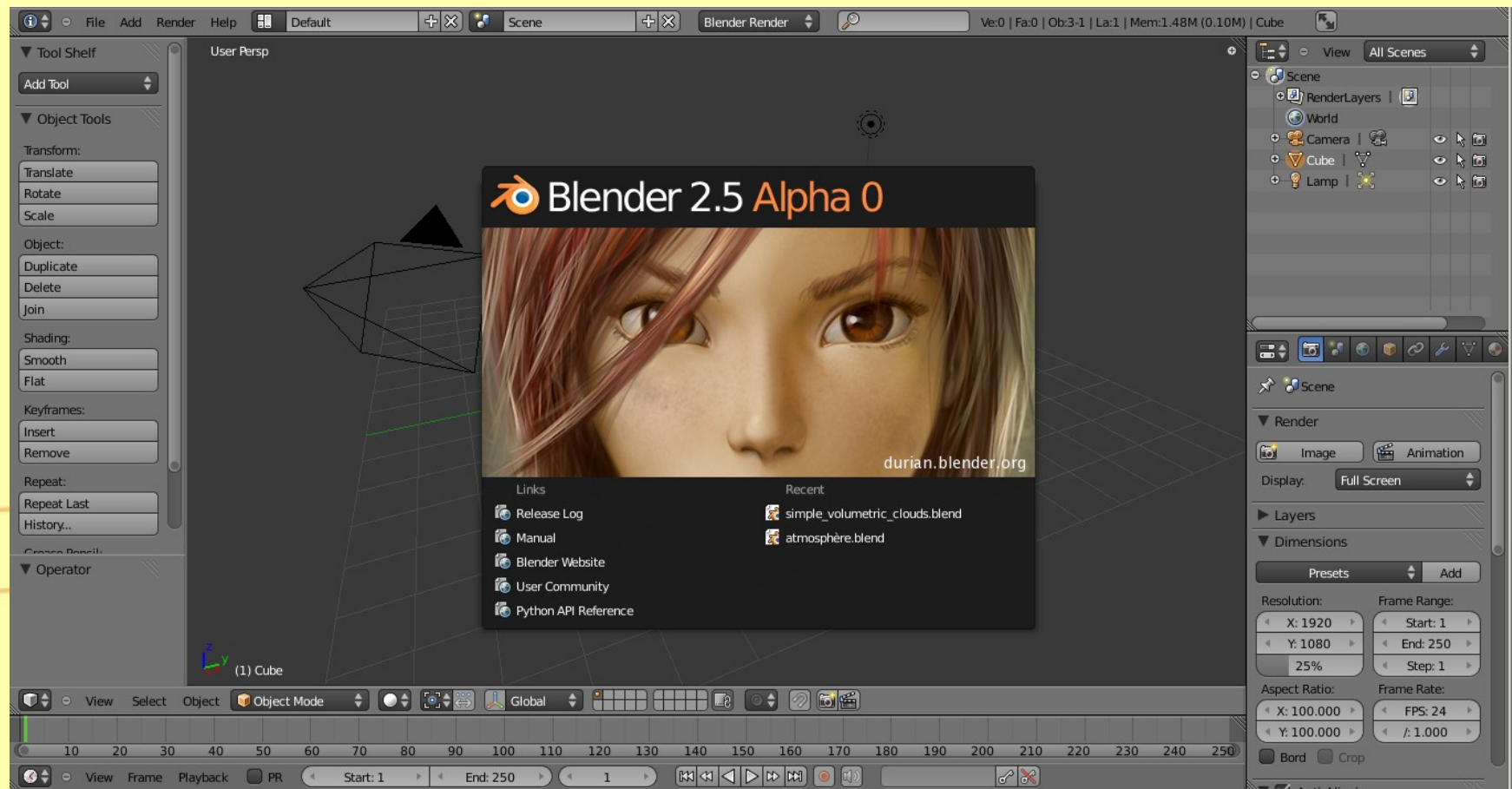


# Présentation Blender 2.5



# Sommaire

Qu'est-ce que Blender ?

Pourquoi la 2.5 ?

Une interface complètement repensée

Des nouveaux outils d'animation

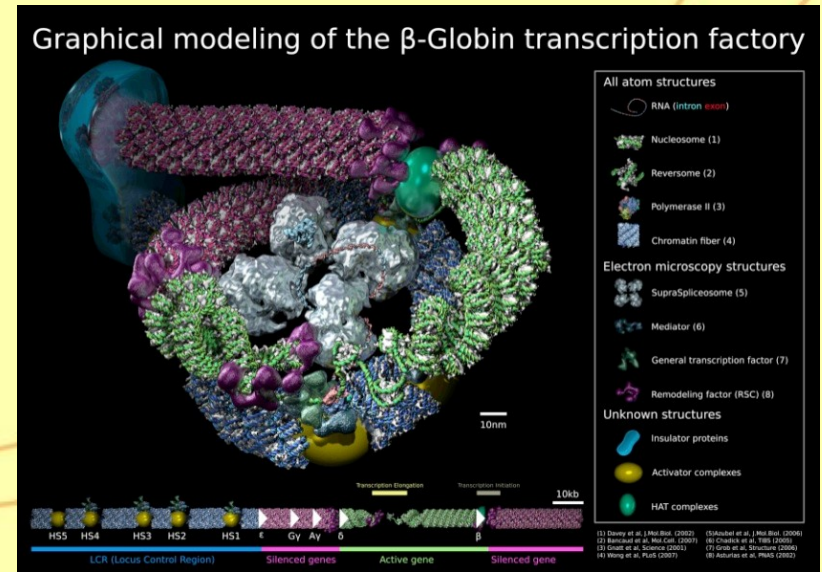
Les autres nouveautés

# Qu'est-ce que Blender ?

Blender est une suite de modélisation, d'animation et de rendu d'images de synthèse.

Plusieurs domaines d'application :

- créations artistiques : images et films
- visualisation architecturales
- visualisations scientifiques
- créations de jeux vidéos





# **Pourquoi une toute nouvelle version ?**

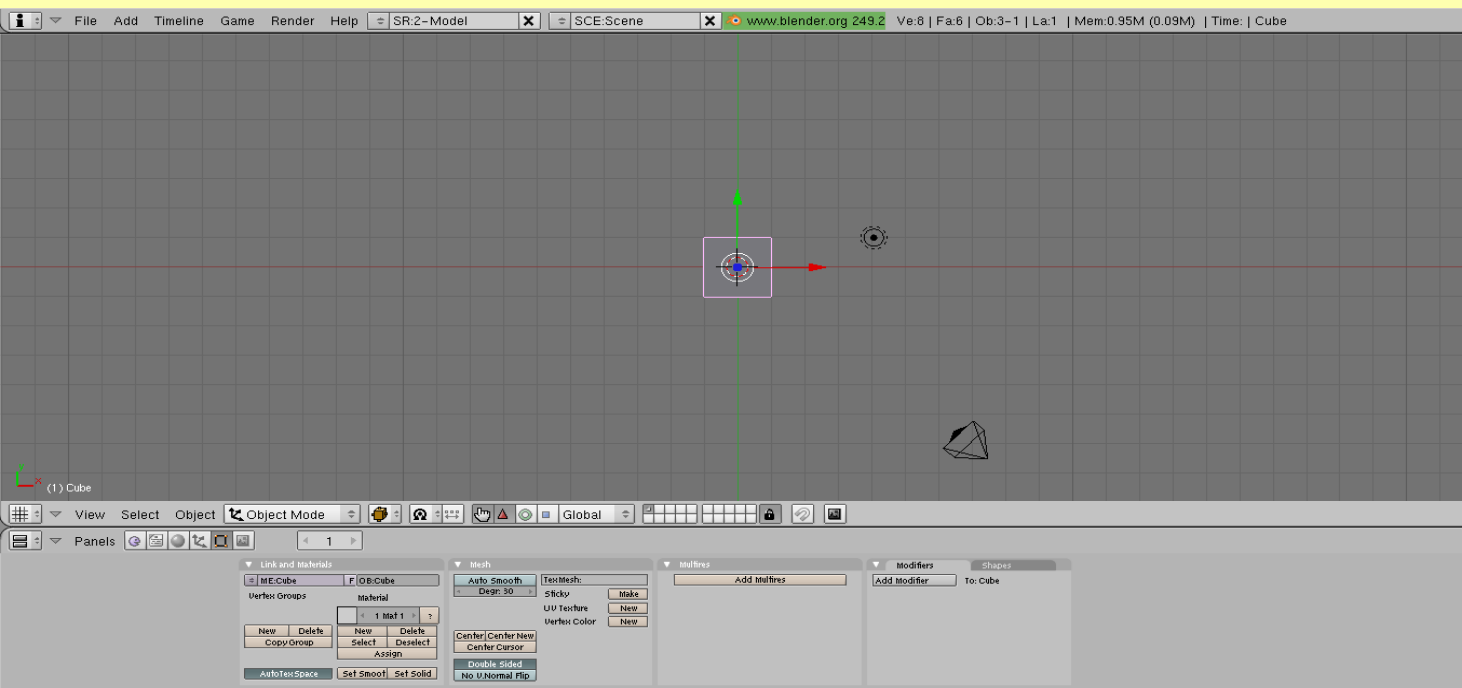
- Architecture interne vieillissante
- Code redondant
- Difficile à développer
- API peu accessible pour les autres éditeurs de logiciels.

# La plus grande nouveauté : une nouvelle interface.



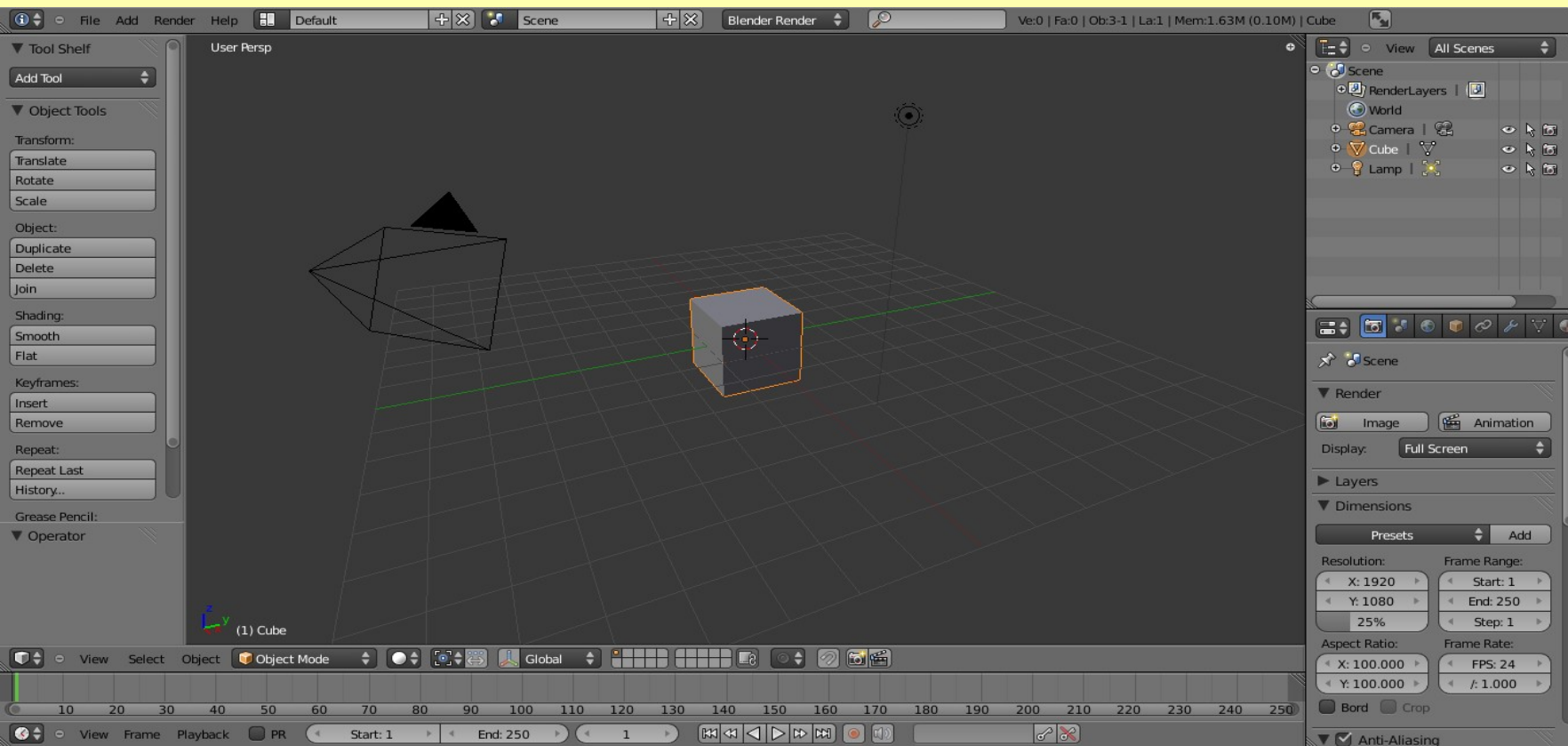
L'interface était « le plus grand défaut » de Blender.

Mauvaise organisation des outils, de nombreux boutons inutiles et souvent inutilisés.

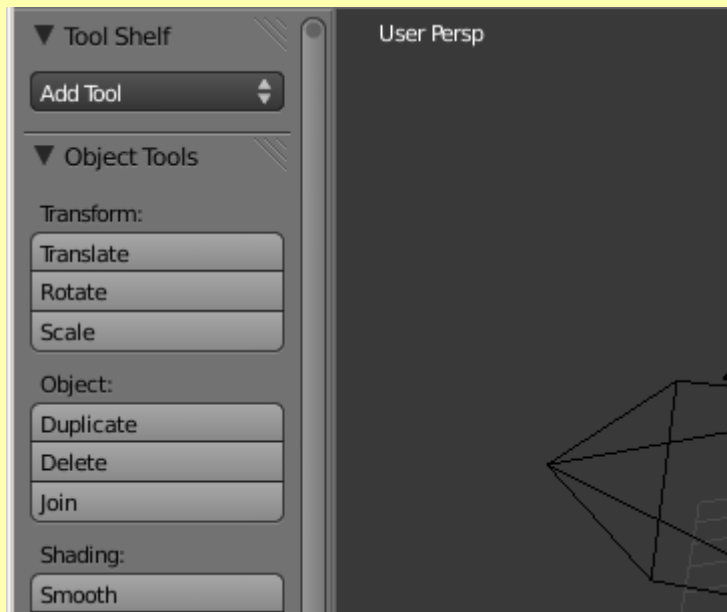


En haut  
**Version 2.49**

En bas  
**Version 2.5**

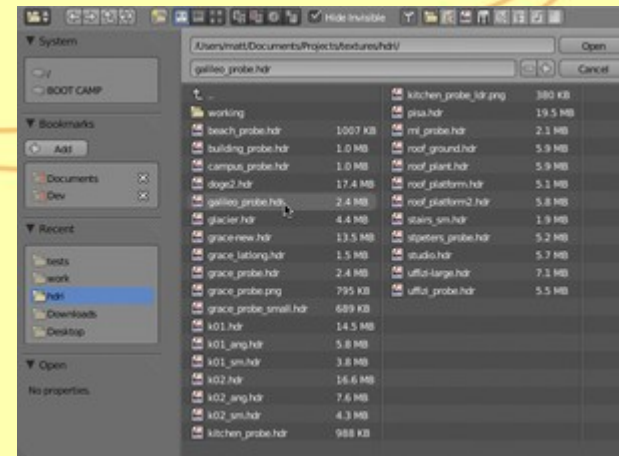
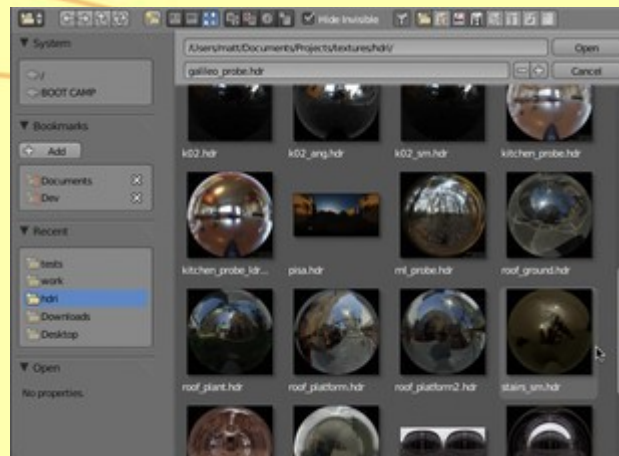


# Une nouvelle interface plus claire et plus efficace.



C'est désormais l'utilisateur qui détermine les outils dont il va se servir.

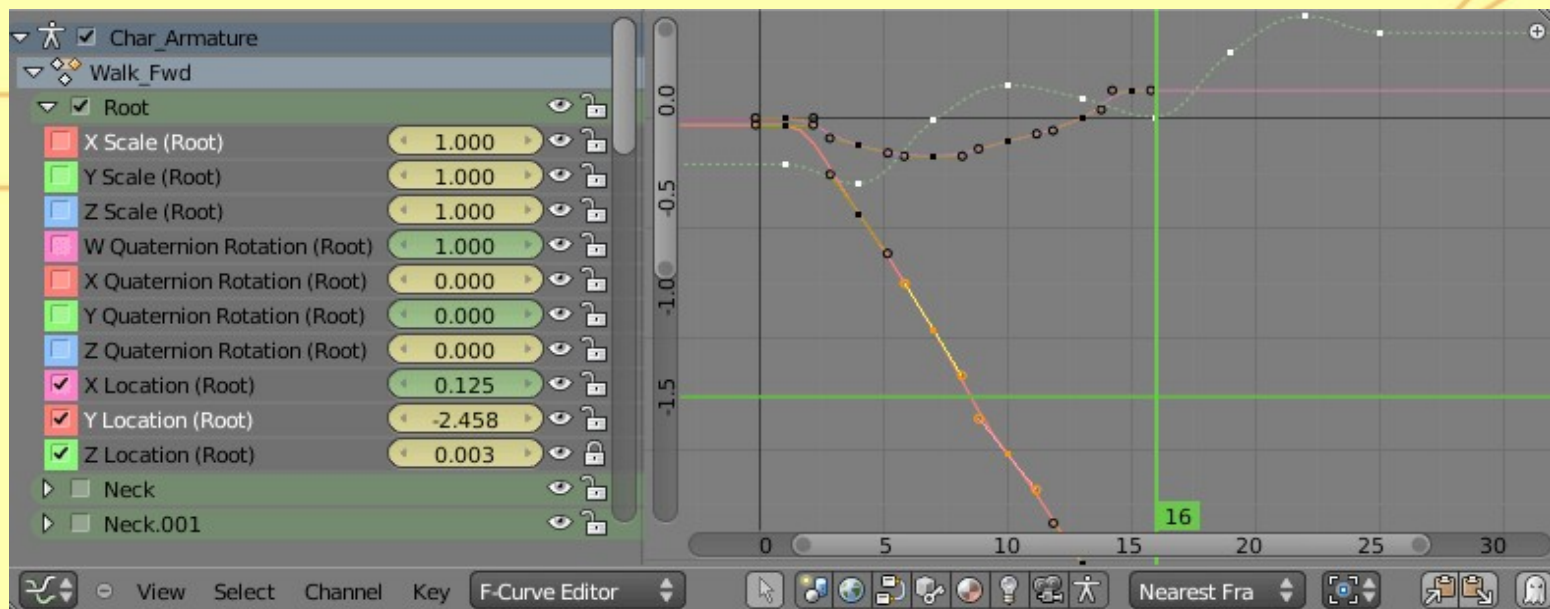
L'interface devient non bloquante.

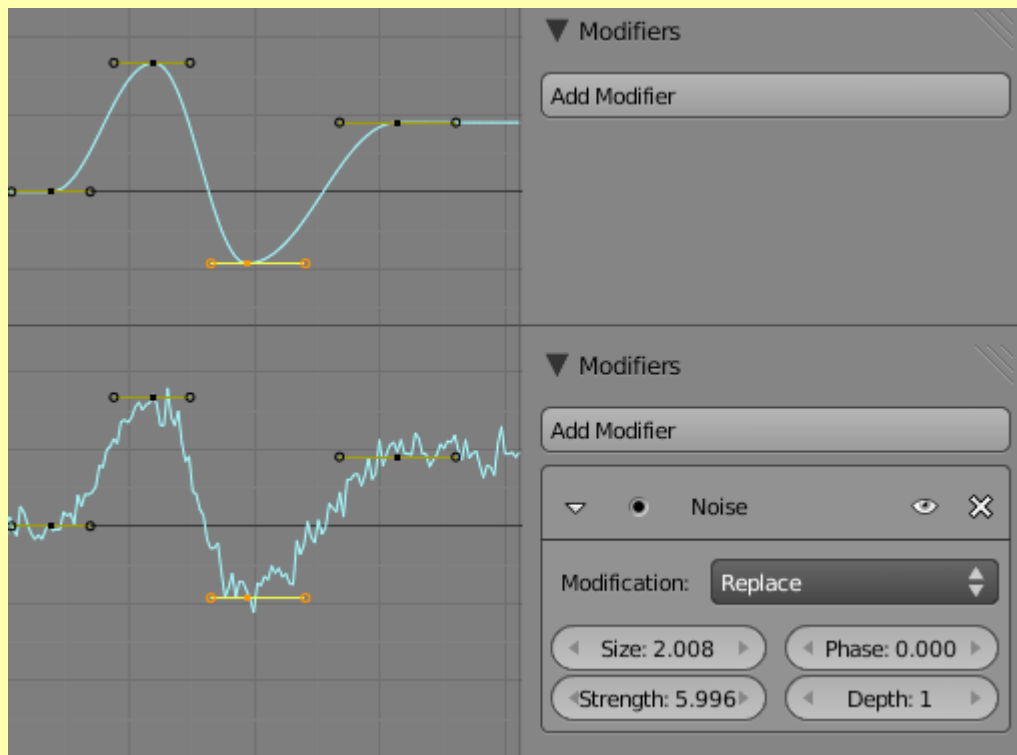




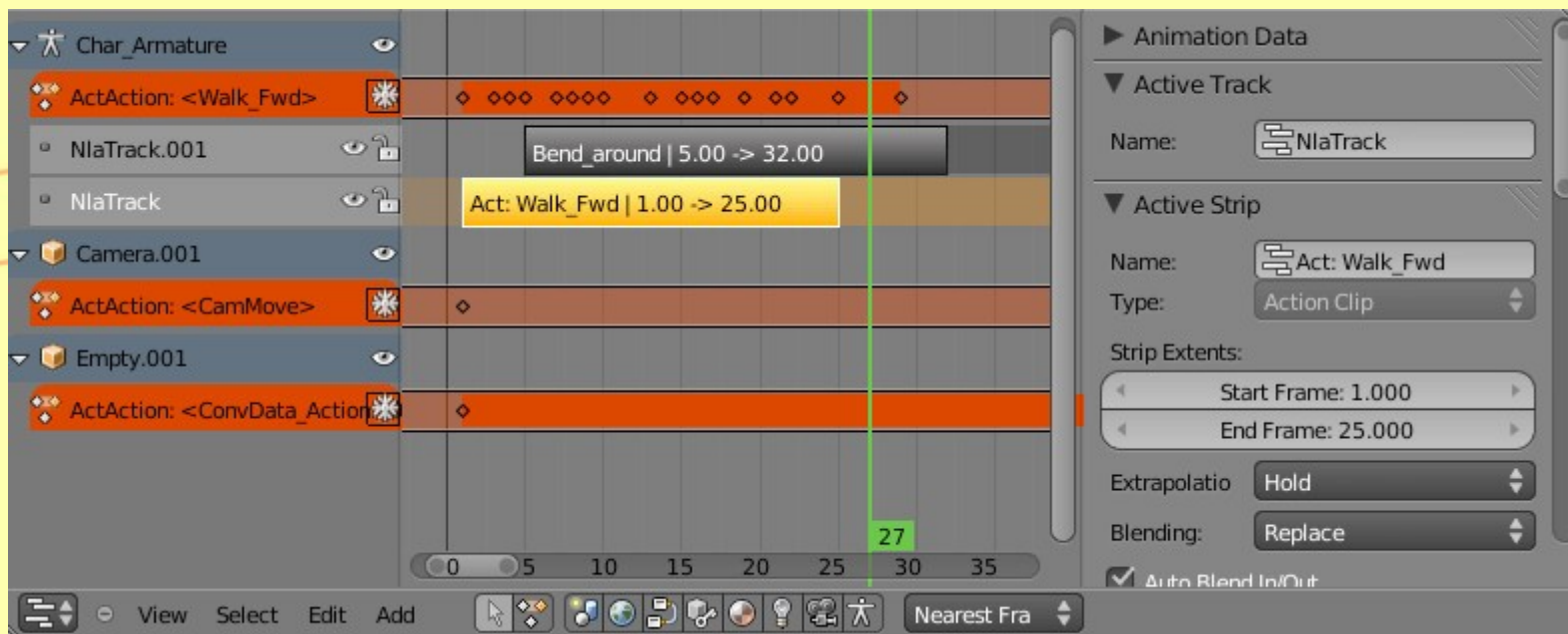
# Amélioration de l'animation

- L'animation : un des objectifs principaux de la 2.5
- Architecture interne basée sur « l'Animato » : le moindre paramètre devient animable.
- Refonte complète de tous les outils d'animations

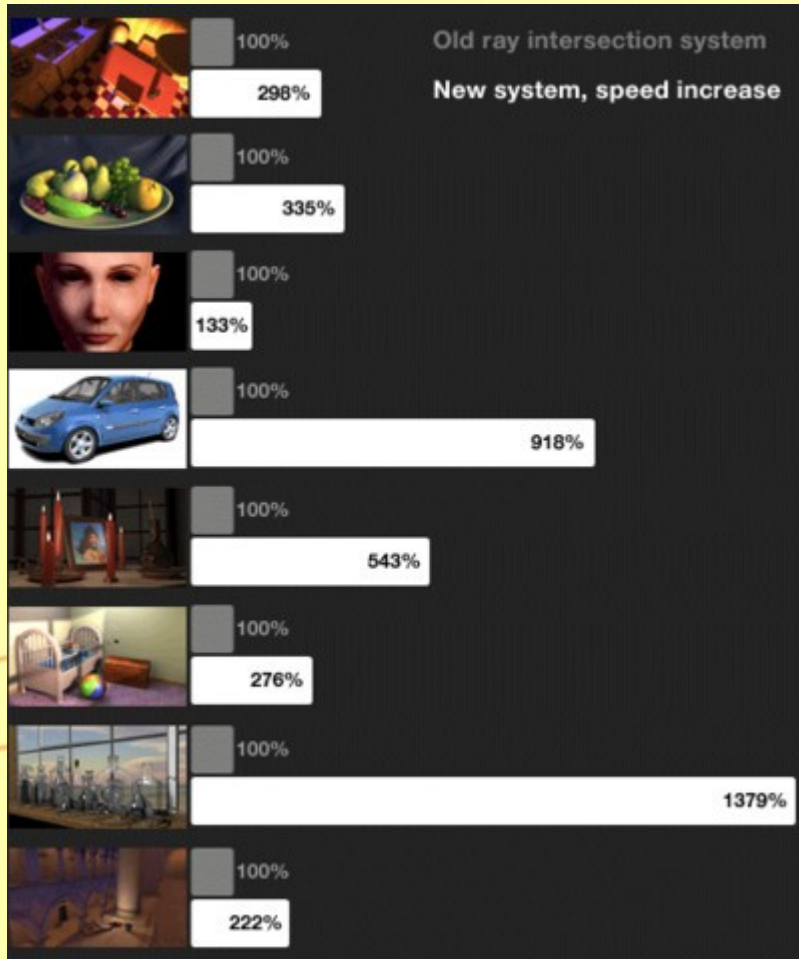




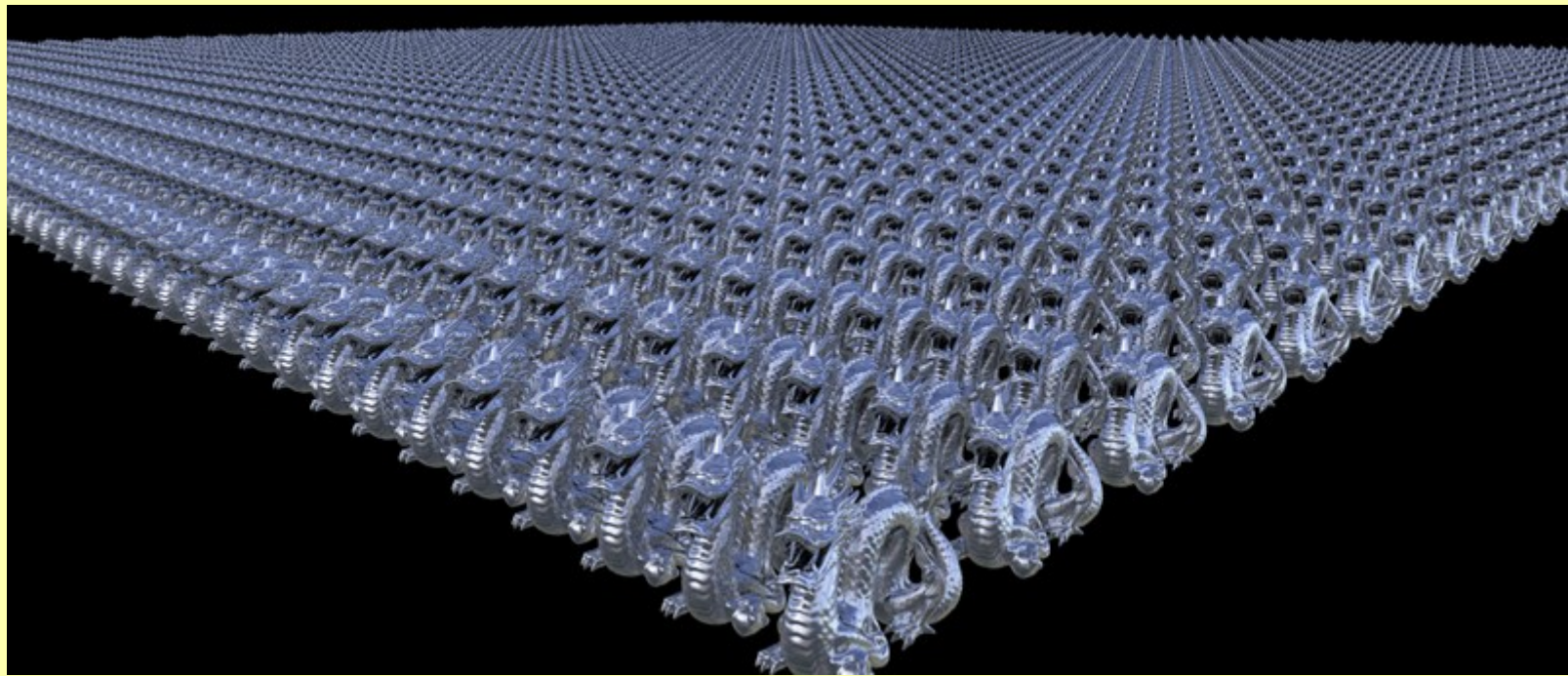
- Possibilité d'ajouter des modificateurs sur les courbes d'animation.
- Nouveau éditeur d'actions



# Améliorations du moteur de rendu.



- Moteurs de rendu optimisé. Certaines scènes sont rendu jusqu'à 13 fois plus vite!

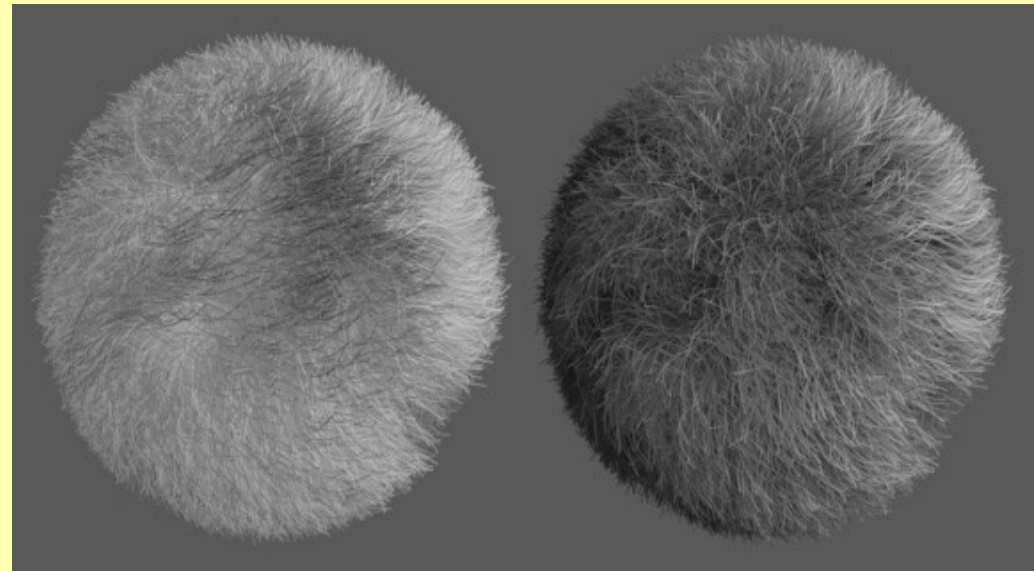


Support de l'instanciation des objets : si un objet est présent plusieurs fois dans une même scène, il ne sera chargé qu'une seule fois en mémoire.

La scène contient 1,15 milliard de polygones et est rendu en seulement 23 minutes!



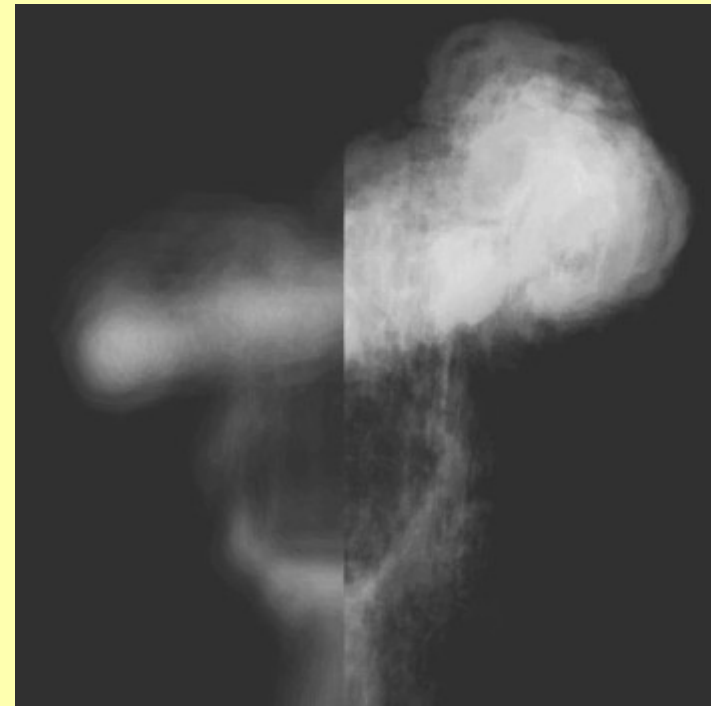
# Autres améliorations du rendu



Amélioration de « la gestion du relief ».  
Amélioration de la gestion des ombres sur les poils,  
cheveux...

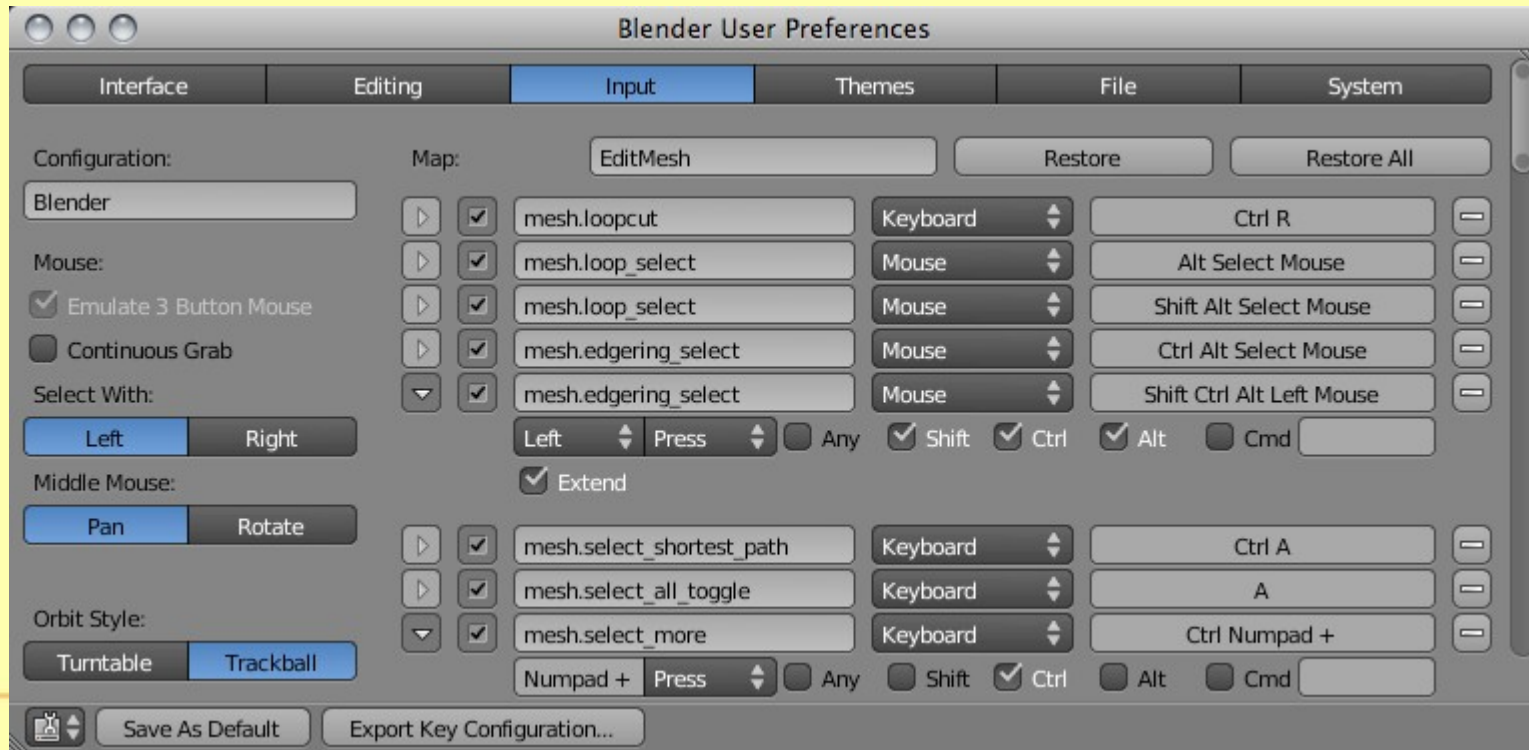


# Autres nouveautés



Ajout d'un éditeur de fumée

# Autres nouveautés



Possibilité de changer les raccourcis clavier.

# Et ce n'est pas terminé !

- La version actuelle n'est qu'une « alpha 0 »
- La version finale sortira sous l'appellation 2.6 dans environ 1 an.
- Le développement est boosté par le projet « Durian »



# Des questions ?



# Credits

Diapo 4 :

Reaching out de Soenke Maeter

<http://www.visual-noise.org/>

Big Buck Bunny de la team peach

<http://www.bigbuckbunny.org>

Betaglobin par Julien Mozziconacci et Hua Wong

<http://sites.google.com/site/julienmozziconacci/>

Diapo 16 :

Sintel de la team Durian

<http://durian.blender.org>

Diapo 17:

Moon man de @ndy

<Http://www.artificial3d.com>