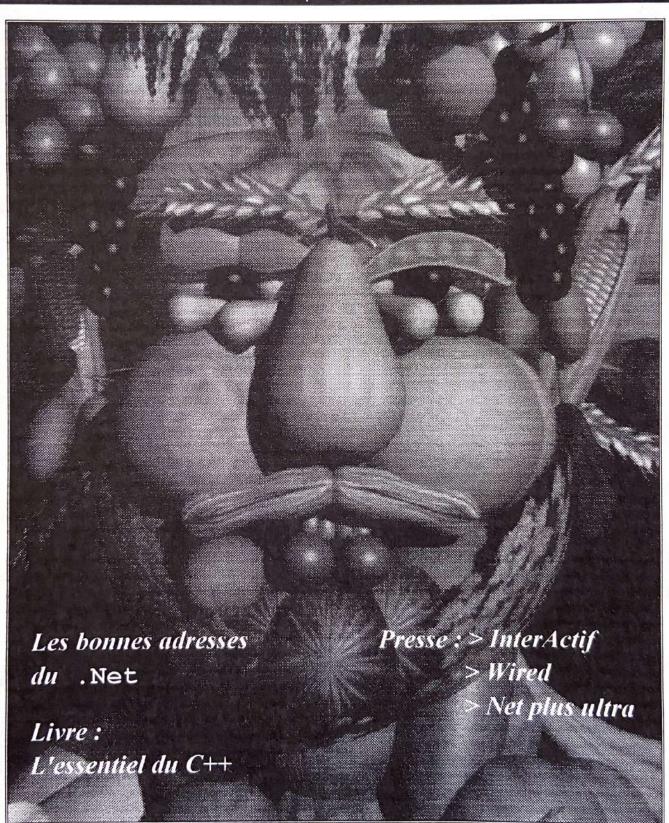
Wild Graphics Newsletter

Numéro 15

La newsletter des passionnés de l'image

Avril à Juillet 1996



Edito



Oh! noo...

Que de retard pour ce numéro. Il faut dire que les pigistes de Wild Graphics se la coulent douce. Je pense notamment à Francois qui a eu un article de paru dans Amiga News d'ailleurs (deux en tout à l'actif des rédacteurs de la newsletter, comme quoi il y a de la qualité sur le sujet), et à WaiYip responsable de la couleur de la couverture, couleur qui n'a pas pu voir le jour depuis un certain temps comme vous l'aurez remarqué.

Bref une phase d'hibernation est en train de s'installer et à moins d'un sursaut au sein de l'équipe, la léthargie aigüe risque de se confirmer...

L'adresse Internet de la newsletter va changer à la rentrée. Pour ceux qui désirent être au courant -les actuels ou les futures internautes-, jetez un oeil à la fin de ce numéro.

Bonne vacances à tous les estivants du mois d'Août et avec retard à ceux de Juillet.

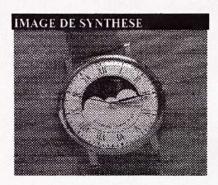
- Nicolas

Les bonnes adresses

de le .Net

Les bonnes adresses du Net sont de retour. L'article du numéro 12 en avait intéressé plus d'un, aussi vous retrouverez les bonnes adresses en rapport avec l'image de synthèse - toute plateforme confondue - dans les lignes qui suivent.

Les adresses sont classées par genre. Certaines vallent juste un coup d'oeil, alors que d'autres sont tout simplement incontournables. A noter dans la rubrique divers, le très bon guide des ressources françaises... Les adresses données sont volontairement incomplètes puisqu'il vous faudra ajouter le fameux " http://". Bon surf.



New Graphics BBS: un bbs graphique sur PC, Amiga et SGI.

www.graphics.rent.com

Liste d'utilisateurs de **LightWave** qui présentent des galleries d'images.

www.iag.net/~cnelkson/lw3d.htm

Site de liens sur la **3D** (universités, recherche, sociétés, magazines électroniques...).

www.3dsite.com/3dsite/

Le site de ViewPoint célèbre pour ses catalogues d'objets 3d.

www.viewpoint.com

The Graphics Alternative (TGA) est dédiée au **raytracing** avec des images d'artistes tel que Dan Farmer.

www.tgax.com

La page de RayShade.

www.graphics.stanford.edu/~cek/ rayshade/gallery/gallery.html



Silicon Gallery : une gallerie d'images artistiques très diverses (outil informatique ou pas).

www.netaxs.com/~silicong
Banque de données graphiques.

hoohoo.ncsa.uiuc.edu/Public/AGA

MAGAZINES

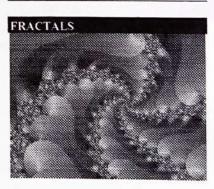


Magazine traitant des nouvelles technologies.

www.hyperstand.com/SITE

Le magazine CyberSphere est dédié à la cyberculture.

www.quelm.fr/Cybersphere.html



Un page dédiée au calcul d'images fractales telles Mandelbrot, Julia ou Lyapunov. Calcul interactif!

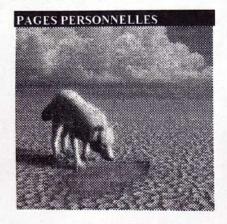
www.vis.colostate.edu/~user1209/ fractals/index.html

Une gallerie d'images fractales.

sprott.physics.wisc.edu/carlson.htm

Des **oeuvres originales** et assez étranges.

www.dorsai.org/~arch/



Une page personnelle dédiée au domaine graphique. A découvrir...

sch-www.uia.ac.be/u/maes/ raytrace.html

Une page avec des images de très bonne facture!

www.itsnet.com/home/tjsher

Truman Brown présente une gallerie de textures. Superbe.

www.websharx.com/~ttbrown

La page de L. Lapre connu pour son logiciel LParser. La v4.0 est disponible.

www.xs4all.nl/~ljlapre

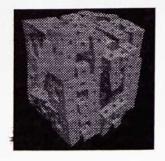
Page personnelle avec des cours sur la 3D.

www.mindspring.com/~maw01/ wfstdio.html

Liste de pages personnelles.

www.erinet.com/cunning1/ gallery.html

DIVERS



Sans rapport avec l'image de synthèse mais de très bonne facture.

Le meilleur guide français des ressources internet.

www.nctech.fr/NCTech/html/Francais/ GuideInternet.html Les programmes TV de la semaine.

www.sdv.fr/dna/jour/mag/tele 1.html

Amiga Web: une liste de liens vers des ressources Amiga sur le Web (magazines électroniques, sites, etc...).

www.cucug.org/amiga.html

Aux frontières d'URL : une très bonne page dédiée à la série X-Files.

www.eerie.fr/~alquier/xfiles.html
Le musée du Louvre.

www.cnam.fr/wm/

Tout sur ToyStory.

www.toystory.com

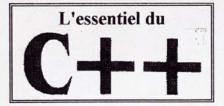
La rafale : journal électronique aux sujets variés.

www.imaginet.fr/rafale/index.html

Guide instructif et complet sur

Internet. A découvrir.

www.imaginet.fr/~gmaire/manuel.htm



La technique de programmation orientée objets est une autre façon de résoudre les problèmes. caractéristique fondamentale est simplifiant l'héritage, code augmentant la clareté du programme. Contrairement à 1a technique procédurale, la programmation orientée objets s'articule autour des données manipulées.

Dans ce livre de Stanley B. Lippman qui en est à sa 2ème édition- le C++ est vu de fond en comble. Celui-ci est présenté comme hybride puisqu'il est à la fois prodécurale et orientée-objet.

Il est conseillé de connaître le C avant d'aborder cet ouvrage de 600 pages environ, et avoir l'envie de s'y mettre. Moi qui aime bien le C, j'ai dû en parcourir en gros le tiers - c'est pour dire.

En fait, c'est surtout la conception orientée objets qui est intéressante. L'aspect technique, lui, l'est un peu moins.

Par exemple dans la conception d'un logiciel de raytracing, ce qui semble intéressant c'est de construire la structure des données et définir les fonctionnalités qui s'y rattachent. Qu'est ce qu'une source de lumière, comment la définir, quelles sont les actions possibles dessus ? Des logiciels professionnels comme OMT Tool utilisant la méthode OMT- permet de définir des modèles et de générer ensuite le code C++ qui s'y rattache. Ceci est très intéressant en temps de développement et on passe plus d'effort sur la conception - la partie la plus importante et la plus enrichissante à mon goût - que sur l'aspect technique transcription qu'une n'est informatique de ce qui a été défini.

Dans un projet comme un logiciel de raytracing, il peut être intéressant de se créer une bibliothèque graphique assez simpliste qui permet de faciliter la manipulation des outils graphiques sur la machine car ceux-ci sont en général assez lourds à manipuler et changent d'une machine à l'autre. Le modèle objet semble bien se prêter à ce problème.

Dans ce livre, le seul problème concret abordé est la modélisation d'un zoo avec des animaux. Cet exemple de zoo est présenté lorsqu'il est question de la notion d'héritage. Ce livre aborde finalement beaucoup de notions. Quelques unes sont indiquées dans le lexique qui suit.

L'essentiel du C++ 2e Edition Auteur : Stanley B. Lippman

Prix: environ 350F



<u>classe</u> : objet manipulé par le programme. Exemple : un objet "individu". surcharge d'opérateur : permet d'appliquer un opérateur (comme + ou -) à d'autres objets que ceux qui sont standards (comme les réels ou les entiers). On pourrait par exemple décider de pouvoir additionner des objets de type "individu" (encore fautil définir ce qu'est l'addition d'individus).

fonctions templates: permet de choisir parmi des fonctions de même nom, celle qui convient le mieux au contexte (suivant le nombre d'arguments, leur type...).

fonction membre d'une classe: action possible sur un objet. Par exemple pour un individu on aimerait bien connaître son nom, son âge, etc... On définit alors une fonction pour cela.

<u>héritage de classe</u>: attribue à un objet les caractéristiques d'un autre en y ajoutant des spécificités.

fonction inline: permet d'obtenir un gain en rapidité d'exécution mais pas en place mémoire (on expanse la fonction au point d'appel lors de la compilation).



> Net Plus Ultra

Sur La Cinquième, Grégoire Boutet propose une émission hebdomadaire dédiée à Internet et à tout ce qui gravite autour. C'est très instructif et ça se laisse facilement regarder. Pour tous.

"Net plus ultra". Tous les vendredis de 13h à 13h30.

http://www.lacinquième.fr

> Wired

Un Wired version anglaise, qu'est-ce que ça donne ? Eh bien tout d'abord il n'y a plus de publicité pour la vodka Absolut. Ensuite... eh bien ensuite c'est tout puisqu'on retrouve les articles habituels: dans le dernier numéro on y trouve un dossier sur Bill Gates et ses projets futurs. Un extrait du roman de science fiction de Iain M. Banks est également présenté et enfin un article sur les IntraNets nous informe sur les réseaux d'entreprise et leur avenir. Le Wired anglophone est apparu au mois de Mai, donc il y a assez peu de temps, sûrement motivé par son succès au Etats-Unis.



> Interactif

Pas besoin de version française de Wired dans notre doux pays puisqu'il existe déjà : je veux parler du magazine Interactif qui devient mensuel pour le plaisir de tous. Des sujets variés et des positions prononcées de la part des auteurs en font un très bon magazine. La comparaison avec Wired est tellement proche de la vérité que l'on retrouve dans le numéro du mois d'Août la retranscription d'une interview de Mc Luhan parue quelques mois plus tôt dans Wired. On trouve également un article sur l'ectasy et les smart drugs utilisés dans les Raves et un autre sur le monde des semi-adultes. Une référence dans le domaine.

> M6 on the web

Retrouver ses animateurs préférés sur le Web, est-ce bien raisonnable? En tout cas il fallait oser, et M6 l'a fait. Tous les animateurs de la chaine sont présentés : âge, goûts personnels, parcours, émission présentée, etc... Vous pourrez envoyer un mail à Laurent Boyer, Ophélie Winter, ou encore Charlie et Lulu ou tout simplement vous renseigner sur les programmes de la chaîne.

http://www.m6.fr

Pour revevoir

-Wild Graphics -



ENVOYE

★7F en timbres pour un numéro

★un chèque de 7F x nb de numéros si vous groupez plusieurs newsletters à l'ordre de Nicolas Mougel, 6 avenue de la Chasse, 77500 Chelles.

Les numéros disponibles vont du 2 au 15.

Couverture

L'image de couverture à été réalisée sous le logiciel GIG© par W.H. Triemstra et P. de Gooijer sur SGI.

Nouvelle adresse Web



A la rentrée, le Web de Wild Graphics se trouvera normalement à l'adresse suivante :

http://wwwetu.utc.fr/~nmougel/wild.html

Confirmation de cette adresse dans le prochain numéro...

Wild Graphics

Rédacteur en chef : Nicolas Mougel

Adresse:

6 avenue de la Chasse, 77500 Chelles

E-Mail:

nicolas.mougel@etu.utc.fr

Web:

http://www2.utc.fr/~nmougel/ wild.html

Wild Graphics est diffusé sur le CD Rom DP Tool Club

