

WILD GRAPHICS NEWSLETTER

Numéro 12

La newsletter des passionnés de l'image

Octobre-Novembre 1995



*Les bonnes adresses du Net
Imagina'96 : avant programme
3D Artist enfin en France...*

E . D . I . T . O

@}-- --{@



Numérique... tel est le maître mot pour la 12ème sortie de cette newsletter...

En effet, depuis le numéro 10, celle-ci est disponible sur le CD de DP Tool Club (le numéro 11 est sur le CD ASC 25) ; Aussi ceux qui découvrent la newsletter par le biais de ce CD, bienvenus !

Enfin une version de Wild Graphics (WG) pour le World Wide Web est à l'étude ; elle permettrait aux internautes francophones de se délecter du contenu hautement culturel -il est vrai- de WG. Quelques indications à la fin de ce numéro...

3D Artist risque de se faire de plus en plus connaître en France grâce à l'article dans AmigaNews numéro 83 que j'ai pu écrire. Bonne nouvelle puisque le magazine est dorénavant disponible en France dans certains magasins spécialisés.

Imagina 96 se met en place. L'avant programme est disponible... Premières impressions...

Et pour ceux qui ont l'avantage d'avoir accès à Internet, les bonnes adresses en matière d'image de synthèse leur seront d'un grand intérêt...

Une 12ème bougie ca se fête, aussi vous trouverez le sommaire de tous les numéros parus de la newsletter.

- Nicolas

Les bonnes adresses sur**Internet**

Si vous avez la chance d'avoir un accès à Internet, voici une liste de sites que vous trouverez sûrement intéressant en matière d'images de synthèse :

Le SIGGRAPH

<http://siggraph.org>

Un site donnant une liste d'adresses pour tout ce qui concerne la 3D.

<http://www.lightside.com/~dani/cgi/literature-index.html>

LE magazine américain du domaine.

<http://www.3dartist.com>

Des **formats d'objets 3D** divers.

<http://www.cica.indiana.edu/graphics/3D.objects.html>

Des sources de bibliothèques sur des **moteurs graphiques**.

<http://www.cs.tu-berlin.de/~ki/engines.html>

La page officielle de **POV-Ray**.

<http://www.povray.org>

Un nouveau '**renderer**' réalisé par un français...

<http://www.essi.fr/~diard/photon4d.html>

Tout sur le **raytracing**.

<http://arachnid.cs.cf.ac.uk/Ray.Tracing>

Quelques sociétés...**Silicon Graphics**

<http://www.sgi.com>

Alias

<http://www.alias.com>

Wavefront

<http://www.wavefront.com>

Softimage ; Une galerie d'images est accessible...

<http://www.softimage.com>

D'autres adresses

sans rapport avec le domaine de l'image, mais qui peuvent être utiles...

Les sites **Aminet** sont intéressants à découvrir pour les amicaistes.

<http://src.doc.ic.ac.uk/public/aminet/info/www/home.src.doc.html>

Canal toujours Plus...

<http://www.cplus.fr>

Wired le magazine...

<http://www.hotwired.com>

La chaîne **musicale**.

<http://www.mtv.com>

Dis t'as pas la **météo** ?

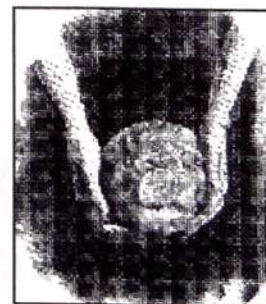
<http://www.meteo.fr>

Pour les **surfeurs**.

<http://www.windsurfer.com>

Guide français pour la recherche d'adresses sur le net.

<http://www.nctech.fr/NCTech/html/Francais/GuideInternet.html>



@}-- @}-- @}-- @}-- @}-- @}-- @}--

=:0:2:=

--{@ --{@ --{@ --{@ --{@ --{@ --{@ --{@

Un *Cyber-Café* à Paris

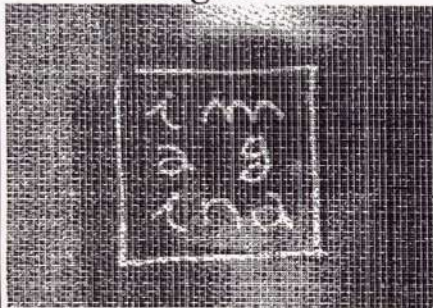
<http://www.jca.fr/octopus/atavelcafe>

Family Planet : un magazine électronique à découvrir...

<http://family.starwave.com>

Si vous avez connaissance d'adresses intéressantes sur le net, vous pouvez toujours nous les envoyer... Les meilleures seront publiées.

Imagina 96

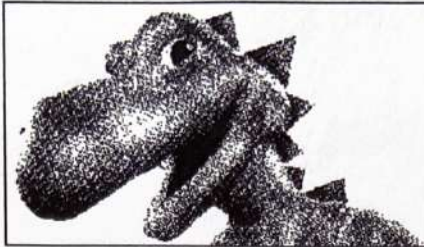


Avant Programme

Pour cette 15ème édition d'Imagina, les 6 thèmes abordés aux cours des conférences seront très diversifiés :

- La création numérique (infographie, cinéma et effets spéciaux, très intéressant lors d'Imagina 94 sur le film Jurassic Park)
- Animation et interaction (animation en temps réel, animation faciale comme pour certains personnages de Canal+ tel Poupidou)
- Réalités virtuelles
- Communautés virtuelles (vies artificielles, jeux en réseau...)
- Cyber-navigation (interfaces 3D pour Internet, créer et animer un site Web)
- Cyber-terre (argent électronique, cyber-démocratie (NdN: ???))

Et comme d'habitude les prix Pixel-INA seront présents. Cela se traduit par des projections des oeuvres sélectionnées sur 3 jours... C'est surtout lors de ces séances de projection qu'on se régale visuellement avec la possibilité de voter pour indiquer les oeuvres préférées.



LES PRIX

Pour assister à l'exposition Imagina 96, il vous faudra déboursier 100F (étudiant de plus de 20 ans), et pour assister aux prix Pixel-INA + exposition, 600F seront nécessaires. Pour les non-étudiants les tarifs sont assez prohibitifs, les responsables de ce rendez-vous voulant sûrement garder une image très professionnelle pour Imagina (d'où la décision de refuser les moins de 20 ans !).

Enfin pour participer aux prix Pixel-INA en tant qu'auteur, vous avez jusqu'au 16 décembre pour envoyer votre création qui fera peut être parti de la sélection officielle !

Compétition Prix Pixel-INA :

☎ : (33 -1) 49.83.26.93

e-mail : lydia@imagina.ina.fr

Imagina 96 :

Les 21, 22 et 23 Février 1996, Monaco.

o La Presse o

3D Artist



EN FRANCE

Le magazine américain **3D Artist** est enfin distribué en France dans certaines librairies spécialisées. Vous pourrez le trouver en particulier à l'adresse suivante (j'y suis déjà allé ; attention seuls les derniers numéros sont disponibles) :

Le Monde En Tique

6 rue Maître Albert

75005 Paris

☎ 43.25.45.20

☎ Maubert Mutualité

Au sommaire du numéro 20, vous pourrez découvrir, entre autre, *Animatek World Builder*, un logiciel de création de paysages (à vous couper le souffle !), une rubrique how-to sur le sujet *comment créer des cheveux* pour un personnage (ce domaine reste à développer en image de synthèse car on se rend compte assez facilement de l'aspect synthétique de la chevelure obtenue ressemblant alors plus à une perruque à bas prix qu'à des cheveux) et enfin le principe de la radioté expliquée.

Un site Web a été mis en place pour le magazine, vous pourrez y accéder à : <http://www.3dartist.com>

Si vous avez juste accès à l'e-mail, vous avez la possibilité de souscrire aux news de 3D Artist : *The Tessellation Times*. Pour cela, envoyez un mail à tess@3dartist.com puis indiquez uniquement 'subscribe' dans votre message. Vous recevrez alors chaque semaine un bulletin d'informations.

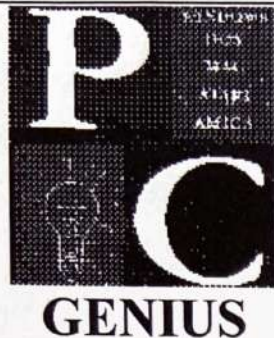


Si vous n'avez rien de tout cela, la meilleure solution pour découvrir à quel magazine vous avez à faire, reste de vous le procurer...

@}-- @}-- @}-- @}-- @}-- @}-- @}--

=:0:3:=

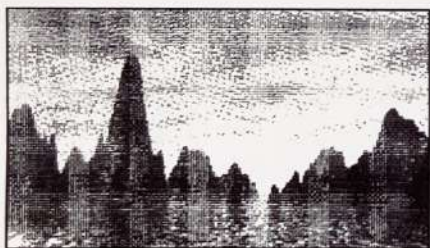
--{@ --{@ --{@ --{@ --{@ --{@ --{@



PC Genius est un nouveau venu dans la presse française traitant d'images de synthèse.

Son contenu est intéressant ; on y trouve dans le numéro 1 le principe de la radiosité expliqué, comment créer des paysages réalistes ainsi qu'une présentation de Media Lab (ca fait un peu publicité mais bon...)

Le magazine se veut mutli-plateformes (PC, Mac, Amiga, Atari) bien que son nom fasse plutôt penser au monde des compatibles. Avec le premier numéro sont joints deux disquettes de programmes divers pour PC et Mac, pour faire mousser votre curiosité insatiable.



On peut toutefois regretter un prix élevé de 49F, même si toutes les pages sont en couleurs et de bonne qualité.

Un magazine à découvrir. Le numéro 2 est disponible.

**Ils sont fous... fous,
mais vraiment fous...**

Ca se passe sur Internet... Un projet assez étrange qui consiste à donner la possibilité

à chaque internaute de planter des graines à distance... Les plantes qui se trouvent dans un local grandissent au fil des jours et on peut ensuite observer leur évolution grâce à une caméra qui les fixent... Alors si vous n'avez pas les moyens de cultiver des plantes chez vous, faites-le à distance (c'est vrai qu'après s'être connecté au net, il ne vous reste plus vraiment beaucoup de grains...).



Dans le même genre, un certain monsieur Steve a voulu tenter une expérience assez étrange : celle de porter continuellement sur son visage une sorte de caméra qui envoient régulièrement ce que voit Steve à un serveur. Ensuite c'est vous qui pouvez visualiser ces images, et donc voir le monde tel que Steve le voit. Dingue non ?! On n'arrête pas le progrès...

Si vous voulez participer à cette expérience qui est des plus émouvantes, profitez-en pour dire bonjour à Steve de ma part :

<http://www-white.media.mit.edu/~steve>.

o Anciens



numéros o

Voici les sommaires des anciens numéros de *Wild Graphics* :

Numéro 11

Dossier : ChromaGraphics, qui sont-ils ?
News (Renderay, PovLab, ToyStory, SFX)
- Les paysages fractals (II) - La presse (3DA, Login Durand, Fluide Glacial)

Numéro 10

Version numérique de la newsletter

Dossiers : Faut-il se connecter à Internet ?
et Les virus qui sont-ils réellement ?
3D Artist - 3 livres passés en revue - Les paysages fractals (I)

Numéro 9

La couleur de la couverture arrive !

Vista Pro - Relief - Les sirts

Numéro 8

Dossier : 3D Artist
Les Kaléidocycles (II) - Création d'un plasma - Pseudo-mapping sphérique - POVControl

Numéro 7

Dossier : Les Kaléidocycles (I)
Les stéréogrammes - Navigator - BCubic



Numéro 6

Dossier : Les metaballs
FracGen et les fractales - Idées - Questions / Réponses

Numéro 5

Dossier : Les surfaces de Bézier
Questions / Réponses - News (Fractint)

@}-- @}-- @}-- @}-- @}-- @}-- @}--

=:0:4:=

--{@ --{@ --{@ --{@ --{@ --{@ --{@ --{@

Numéro 4

Dossier : La récursivité et les arbres
 Questions / Réponses - News (3D
 Computer Graphics, Les RDV d'Imagina,
 CD Rom RayTracing)

Numéro 3

Dossier : Les générateurs d'objets
 Questions / Réponses - News (Wired,
 POV)

Numéro 2

Dossier : Imagina 94, compte rendu du
 festival de Monté Carlo
 Idée de texture pour Imagine - News
 (L.Parser, Pixel)

Numéro 1

Présentation des membres ; beaucoup de
 choses ont changé depuis !

Questions/Réponses



Wai-Yip : Quel algorithme permet de
 passer d'une image en couleurs en une
 image en niveaux de gris ?

Réponse : On peut convertir une image
 couleur en niveaux de gris par simple
 addition des couleurs fondamentales. La
 formule à employer est la suivante :

$$\text{gris} = (0.30 * \text{rouge}) + (0.59 * \text{vert}) + (0.11 * \text{bleu})$$

En théorie, cela suffit. Par exemple, si
 vous appliquez cette formule à la palette
 GIF, vous remplacerez les valeurs de la
 palette par des valeurs de gris. Le résultat
 n'est pas toujours bon, et on peut
 améliorer les choses en corrigeant les
 valeurs de gris au cours des calculs. C'est
 la technique du dithering. Il y a plusieurs
 méthodes :

- . méthode de Bayer
- . méthode de Floyd-Steinberg
- . méthode de Stucki
- . méthode de Burkes
- . méthode de Sierra
- . méthode de Jarvis, Judice et Ninke
- . méthode de Stevenson et Arce

Si vous êtes intéressé par une approche
 des techniques de dithering vous pouvez
 consulter le livre de Steve Rimmer " Les
 images bit-map " paru en 1993 aux
 éditions Dunod.

Christian Lagadec

*NdN : Merci à ce lecteur pour son
 indication ; J'ai paru cette réponse car je
 pense qu'elle en intéressera plus d'un
 parmi vous...*

Pour recevoir WG :

Envoyez une enveloppe affranchie à 4.40F
 à vos noms et adresses... Et vous recevrez
 la version papier de la newsletter...

Couverture

L'image de couverture est une réalisation
 de **Tim Stevenson** de SoftImage.



L'EQUIPE

Rédacteur en Chef

Nicolas Mougel

Responsable couleur

WaiYip Cheng

Pigistes

François Guthertz (*lightwave forever*)

WaiYip Cheng (*stéréo gram-gram*)

Stéphane Anquetil (*poil sur la main I*)

Jacques Demare (*poil sur la main II*)

Le mot de la fin...



projet



Un projet de création d'un **raytracer
 multi-plateformes** est en cours...
 Attention un certain niveau est requis
 pour y participer au niveau de
 l'implémentation.

D'éventuels testeurs bétas peuvent
 néanmoins se manifester pour tester le
 futur logiciel...

Ce projet regroupe actuellement 2
 programmeurs, 1 infographiste sur
 lightwave (amiga) et une autre
 personne (sur atari).

contact e-mail

Pour ceux qui désirent contacter Wild
 Graphics via Internet, envoyez vos
 messages à :

nicolas.mougel@etu.univ-compiegne.fr

Site Web
Wild Graphics

Vous pouvez retrouver la newsletter
 sur le Web en vous connectant sur :

[http://www.univ-compiegne.fr/
 ~nmougel/wild.html](http://www.univ-compiegne.fr/~nmougel/wild.html)

Comme d'habitude...

les cartes postales sont toujours les
 bienvenues... (merci à Charles pour sa
 carte numérique de la dernière fois...)



Wild Graphics

6 avenue de la Chasse
 77500 CHELLES

@}-- @}-- @}-- @}-- @}-- @}-- @}--

=:0:5:=

--{@ --{@ --{@ --{@ --{@ --{@ --{@