

Olivier **Saraja**



La 3D libre  
avec  
**Blender**

2<sup>e</sup> édition

© Groupe Eyrolles, 2006, 2007,

ISBN : 978-2-212-12196-4

**EYROLLES**

---

# Préface

Il s'est écoulé trois ans et demi depuis que Blender a été publié en tant que logiciel libre sur Internet, et je peux dire que c'est certainement la meilleure chose qui soit jamais arrivée à Blender ! Non seulement Blender s'est attiré des centaines de développeurs actifs dans le monde entier, mais le nombre de ses utilisateurs ne cesse de croître rapidement, au point que nous avons renoncé à les comptabiliser. Ce que nous savons avec certitude, c'est que Blender a été téléchargé plus de deux millions de fois en 2005, et que les perspectives de croissance pour 2006 sont encore meilleures.

Le développement de Blender a récemment été dopé par le « Orange Open Movie Project », qui a donné naissance à un film tout en 3D de dix minutes, nommé *Elephants Dream*. Ce film aura été publié un peu avant ce livre, aussi j'espère qu'il pourra inspirer chaque lecteur dans son apprentissage de Blender.

Bien que je n'ai encore jamais rencontré Olivier en personne, nous avons eu des contacts réguliers par courriels tout au long des cinq dernières années. C'est, depuis le début, un auteur et un utilisateur de Blender expérimenté, et je suis donc très fier qu'il se soit décidé à rassembler ses connaissances dans un livre, afin de les partager avec tout le monde... Enfin, je veux dire avec cette partie du monde qui lit et parle le français, bien sûr !

J'ai toujours été très impressionné par la qualité artistique des images produites par les utilisateurs de la communauté française. Les artistes français font preuve d'une imagination très riche, excellent en particulier dans leur capacité à conter une histoire entière avec une seule modeste image. C'est probablement lié à leur très riche culture de la bande dessinée, dont je suis un très grand amateur !

---

J'espère que tout le monde aura beaucoup de plaisir à lire ce livre, à apprendre comment transformer une idée ou traduire un fantasme en une animation ou un graphisme saisissant. En tant qu'auteur originel de ce logiciel, je sais que son apprentissage n'est pas toujours facile, mais soyez assurés que nous faisons de notre mieux pour vous préparer un *workflow* optimal pour débrider votre créativité, et que Blender deviendra pour vous une seconde nature, en très peu de temps !

Amsterdam, mars 2006,  
Ton Roosendaal