

Olivier **Saraja**



La 3D libre
avec
Blender

2^e édition

© Groupe Eyrolles, 2006, 2007,

ISBN : 978-2-212-12196-4

EYROLLES

Ressources web



Sites informatifs

> <http://www.blender.org>

Le site officiel de Blender, en anglais. Outre des nouvelles génériques sur Blender, il propose de télécharger les dernières versions, offre un catalogue de didacticiels à découvrir, une galerie époustouflante à visiter, ainsi que des liens vers de nombreuses communautés ou sites d'amateurs. Il héberge aussi les forums consacrés aux développeurs de Blender.

> <http://www.blendernation.com>

Ce site en anglais a la vaste ambition d'offrir quotidiennement des nouvelles fraîches de l'univers Blender. Maintenu par l'ancien responsable de la communauté de Blender, il est une référence absolue pour tous les amateurs de Blender en quête de nouveautés, d'articles ou de nouvelles intéressantes, mais qui n'ont pas le temps de les glaner eux-mêmes.

> <http://www.yafray.org>

Ce site en anglais héberge le projet de moteur de rendu YafRay (*Yet Another Free Raytracer*), qui repousse les limites du moteur interne de Blender en donnant accès aux utilisateurs à l'illumination globale, aux caustiques et aux photons, ainsi qu'à d'autres fonctionnalités avancées. Il tend vers le photoréalisme.

Communautés

Blender a une communauté à la fois riche, vivante et passionnée.

> <http://www.blenderartists.org>

Documentations

> http://mediawiki.blender.org/index.php/Main_Page

La documentation officielle est hébergée sur ce wiki, auquel l'auteur de cet ouvrage contribue. Le développement de Blender étant très rapide, la documentation accuse un certain retard ; toutes les bonnes volontés capables et désireuses d'aider les auteurs à tenir le rythme sont les bienvenues.

> <http://www.blender-doc.fr>

Ce site présente la version française de la documentation de Blender en version 2.37. Même si l'interface de Blender a évolué depuis, de même que ses fonctionnalités, cette documentation présente un grand nombre d'exemples et de didacticiels qui, de par les méthodologies présentées, restent d'actualité. La prise en main de Blender, au travers de la modélisation et de l'animation de Gus, un petit bonhomme en pain d'épices, est par ailleurs exemplaire et est fortement recommandée à tous les débutants.