

3D

Crystal Space v1.4

25/01/2010

Olivier SARAJA

[Crystal Space 1.4](#) marque l'ultime version de la branche 1.x. La branche 2.x devrait voir la disparition de nombreuses fonctionnalités obsolètes, mais malheureusement aussi la perte d'une rétro-compatibilité à 100% avec les versions précédentes.



Parmi les nouveautés de la version 1.4, nous pouvons noter:

* **Animesh:** ce nouvel objet de type maillage est adapté aux maillages animés, capables de préserver leurs volumes et de maintenir une grande qualité des maillages.

* **Terrain2:** ce moteur de terrain améliore encore le rendu et la gestion de grands paysages extérieurs, grâce à un chargement des données, un rendu et une détection des collisions améliorés.

* **Speex:** ce greffon permet de jouer flux audio compressés, apportant notamment des économies en espace mémoire et disque comparé à l'[Ogg Vorbis](#), tout en maintenant une qualité sonore acceptable.

* **Collections:** elles permettent de grouper les ressources de jeux liées entre elles et de faciliter la gestion de la mémoire par les développeurs ; les collections viennent en remplacement de l'ancien concept de régions.

* **Traductions:** un greffon facilite désormais l'internationalisation de vos jeux ou programmes.

* **OpenAL:** apparition du greffon pour le son 3D grâce à la librairie [OpenAL](#).

- [La page du projet \[en\]](#)
- [Télécharger \[en\]](#)
- [Les nouveautés de la version 1.4 \[en\]](#)

2D

Sortie de G'MIC 1.3.3.4

18/01/2010

Olivier SARAJA

L'équipe de développement de [G'MIC](#) est heureuse de vous annoncer la sortie de la version 1.3.3.4 de son projet, dont les objectifs sont :



(1) La définition d'un langage de script minimaliste (le langage [G'MIC](#)), dédié à la création de pipelines de traitement d'images 1D/2D/3D multi-spectrales (dont les images couleurs forment le sous-ensemble le plus fréquemment rencontré) ;

(2) Une implémentation libre de l'interpréteur de ce langage, sous forme d'une bibliothèque C++ ;

(3) La distribution de deux outils, intégrant cet interpréteur et destinés aux utilisateurs :

* Le logiciel [gmic](#), permettant de manipuler/convertir/visualiser des données images, à partir de la ligne de commande ;

* Le greffon [gmic_gimp](#), proposant l'addition de nombreux effets originaux pour [GIMP](#), logiciel libre phare de la retouche d'image.

[G'MIC](#) définit ainsi une boîte à outils multi-niveaux pour le traitement d'images, puisqu'il est utilisable à la fois à l'échelle du développeur, de l'utilisateur de la ligne de commande et de l'infographiste (une catégorie n'excluant bien sûr pas l'autre).

Les sources sont distribuées sous licence [CeCILL](#). Des paquets debian compilés sont disponibles, ainsi que les versions Linux (i386 et amd64) et Windows du greffon pour [GIMP](#). Une version MacOSX est en cours de construction.

Nouvelle soumise par David Tschumperlé sur [linuxfr](#) et <http://gmic.sourceforge.net/>

- [La page du projet](#)
- [Le greffon pour GIMP](#)

[Libre](#)

Sortie de OpenShot 1.0.0!

09/01/2010

Olivier SARAJA

Cette version est très importante pour ce projet puisqu'il s'agit de la première véritable version stable disponible pour Ubuntu 9.10 et Fedora 12, et qu'elle sera très certainement incluse dans [Lucid Lynx](#) et dans d'autres distributions majeures (avis aux amateurs!).



Au menu, beaucoup de choses dont l'intégralité est reprise sur [cet article](#) consacré à Openshot mais il est possible de noter de nombreuses corrections de bogues, une stabilité accrue, ainsi que des améliorations sur les profils, le format de l'heure, les transitions, l'édition et la découpe des clips. De nouvelles transitions, de nouveaux titres et thèmes, une amélioration de l'interface, une mise à jour des traductions (42 à ce jour) et l'intégration correcte du manuel d'aide sont également au programme.

Mais OpenShot, c'est aussi:

- * Un [forum international](#) est disponible dont une section totalement française.
- * Un manuel d'aide en deux versions: (1) intégré au logiciel et (2) disponible en HTML, en trois langues ([en](#), [es](#) et [fr](#)).
- * Une [campagne](#) a été lancée afin que OpenShot soit intégré dans les dépôts officiels de la prochaine Ubuntu LTS.
- * L'intégralité des changements en français [dans cet article](#).

Le projet entrant dans une nouvelle phase, un gros travail de nettoyage est entrepris sur Launchpad, puis la communauté des utilisateurs sera sollicitée afin de savoir ce qu'elle aimerait voir inclus dans les prochaines évolutions du projet. Il est possible de partager vos idées, dès à présent, dans les sujets dédiés sur [Linuxgraphic](#), [Ubuntu-fr](#), le [forum d'OpenShot](#), la mailing-list de [Lprod](#) ou bien entendu sur [Launchpad](#).

Nouvelle proposée par Cenwen

- [La page du projet](#)
- [Télécharger OpenShot](#)
- [Le manuel d'OpenShot](#)

2D

RawTherapee se libère!

08/01/2010

Olivier SARAJA

Précédemment logiciel gratuit, l'auteur de [RawTherapee](#) en libère le code (désormais sous licence GPL) afin de recevoir l'aide de la communauté pour la correction de bogues et l'interface, ce qui lui permettra notamment de passer plus de temps en famille. Le projet n'est toutefois pas abandonné, et sera bien sûr toujours développé.



Sortant en version 3.0 Alpha 1, ce logiciel joue dans la même cour que les [UFRaw](#) et autres [Rawstudio](#) et permet donc de retoucher les photographies au format [Raw](#), format qui est à la photographie numérique ce que le négatif est à la photographie argentique.

Bien que moins fournie que la dernière version gratuite, cette première version Libre de [RawTherapee](#) se place sur un créneau où le concours de la communauté pourra jouer un rôle majeur dans son développement. À ce titre, nous lui souhaitons la bienvenue dans la communauté du Libre, et espérons vous reparler de ce logiciel prochainement!

Merci à [Linuxfr](#) pour avoir annoncé la [nouvelle!](#)

- [La page d'accueil du projet \[en\]](#)
- [Fonctionnalités et captures \[en\]](#)
- [Téléchargement \[en\]](#)
- [Documentation \[en\] et \[fr\]](#)

Libre

OGRE v1.6.5 [Shoggoth] est de sortie
03/01/2010

Olivier SARAJA

Le célèbre moteur de jeu [Ogre 3D](#) vient de sortir en versions 1.6.5 pour terminer l'année en beauté et devient la version finale de la branche 1.6, baptisée du pseudonyme 'Shoggoth'.



À noter que la [branche 1.7 \(pseudo 'Cthugha'\) vient d'offrir sa première Release Candidate.](#)

En attendant, la version finale de maintenance de 'Shoggoth' améliore essentiellement la stabilité et apporte des correctifs de bogue pour ceux qui utilisent Ogre dans un environnement de production. Les jolies nouvelles fonctionnalités sont surtout réservées pour la branche 1.7 mentionnée ci-dessus.

- [Page d'accueil d'Ogre 3D \[en\]](#)
- [Téléchargements \[en\]](#)
- [La documentation \(déjà marquée 'Cthugha'\) \[en\]](#)
- [Les forums d'Ogre 3D \[en\]](#)

3D

Sweet Home 3D sort en version 2.2 (et Inkscape 0.47)
27/12/2009

Olivier SARAJA

Joyeux Noël à tous, et bonnes fêtes!

Sweet Home 3D sort en version 2.2 en offrant:

- * support pour **Linux 64 bits**
- * traduction en Bulgare
- * amélioration du comportement du zoom
- * amélioration de l'API pour faciliter la création de versions personnalisées de Sweet Home 3D
- * quelques corrections de bogues



Ce logiciel continue à se bonifier avec le temps...

Et comme par faute de temps, je n'avais pas eu la possibilité de faire une nouvelle dédiée à ce sujet: **Inkscape est sorti en version 0.47**, je vous renvoie donc sur la [nouvelle postée](#) par Elisa sur <http://www.inkscape-fr.org>.

- [La page d'accueil](#)
- [La documentation \(VF dispo\)](#)
- [Une bibliothèque d'objets](#)

Libre

Kdenlive, Moonlight, Aqsis et LuxRender

15/10/2009

Olivier SARAJA

Beaucoup d'annonces en même temps, qui aurait mérité des annonces séparées, mais cela aurait floodé la page d'accueil.



Il faudra malheureusement se contenter d'un condensé de (bonnes!) nouvelles!

Kdenlive 0.7.6:

Beaucoup d'améliorations relatives à la stabilité, aux corruptions et aux bogues font de cette version une version à recommander pour toute la base des utilisateurs habituels. Parmi les nouvelles fonctionnalités se trouvent: la ré-écriture du module de titrage ; le renommage des pistes ; nettoyage de l'interface ; la mise en arrêt automatique de l'ordinateur après le rendu ; le support de Mac Os X ; parmi d'autres choses.

Moonlight|3D 0.2.3:

Cette version apporte un visualiseur d'images HDR, ainsi qu'un petit nombre d'améliorations intéressantes: historique "déroulant" des objets dans l'éditeur de propriétés ; support de l'accrochage/aimantation pour les outils de transformation ou d'extrusion ; les objets Box et Plane peuvent être dotés d'un niveau de subdivision initial ; les objets dupliqués peuvent désormais être mis à l'échelle ou tournés par l'outil Duplicate ; amélioration de l'export en OBJ.

Aqsis 1.6.0:

Cette version est placée sous le sceau de l'amélioration, de l'optimisation et des performances résultant en des vitesses de rendu améliorées. Parmi les nouvelles fonctionnalités, on retrouve notamment: support multi-couche de l'affichage OpenEXR, amélioration des textures, du parser RIB ou du support de la transparence pour les Matte "paintings", activation de l'interpolation douce des shaders, etc.

LuxRender 0.6:

Ce moteur de rendu non biaisé gagne encore en popularité avec son passage en version stable 0.6. Depuis la précédente version, un grand nombre d'améliorations ont été apportées, et il serait vain de tenter de toutes les citer ici. Le mieux reste encore de lire l'annonce officielle, mais elles sont nombreuses à converner les performances, l'optimisation ou la correction de petits défauts de rendu.

- [Kdenlive 0.7.6](#)
- [Moonlight|3D 0.2.3 et Moonlight Application Framework 0.1.6](#)
- [Aqsis 1.6.0](#)
- [LuxRender 0.6](#)

Libre

OpenShot: une nouvelle ère?

03/10/2009

Olivier SARAJA

Avec la version 9.42, OpenShot entre dans une nouvelle phase.



En effet, outre les corrections de bogues et l'ajout de nouvelles fonctionnalités telles que la prévisualisation dans la fenêtre de propriétés du clip, l'arrivée des effets audio et vidéo offrent une nouvelle dimension à ce projet dynamique.

En version 2.07, le manuel d'aide arrive lui aussi dans une nouvelle phase et évolue à l'image du projet, c'est-à-dire vite.

Petit à petit, même s'il n'est pas encore parfait (c'est toujours une bêta), OpenShot comble lacunes et défauts, et propose une vision nouvelle et intéressante d'un éditeur vidéo sous Linux.

Nouvelle proposée par Cenwen

- [La page d'accueil du projet](#)
- [La page de développement](#)
- [Le fil de discussion dédié dans nos forums](#)

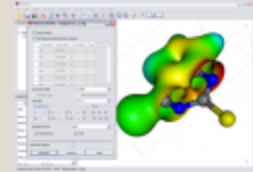
3D

Molekel 5.4: pour jouer avec les molécules

23/08/2009

Olivier SARAJA

La visualisation moléculaire est un domaine très rarement abordé sur Linuxgraphic; il est temps de corriger cette injustice en introduisant [Molekel](#) qui sort en version 5.4, développé par la [Swiss National Super Computing Centre](#).



Ce logiciel sous Licence [GPL](#) v2 est donc un programme de visualisation de molécules basé sur [Qt](#), [VTK](#), [OpenInventor](#) (Coin3D) ainsi que [OpenGL](#). Son interface graphique permet de charger et d'appliquer des shaders [GLSL](#) à n'importe quel objet, tout en permettant d'en changer les propriétés de façon interactive.

Des versions binaires existent pour Windows, Linux (32b et 64b, paquets RPM) ainsi que MacOS X (Intel). Le code source est bien sûr disponible via un [dépôt subversion](#).

- [Présentation complète du projet \[en\]](#)
- [Manuel d'utilisation \[en\]](#)
- [Didacticiels vidéo \(Flash\) \[en\]](#)
- [Téléchargements \[en\]](#)

[2D](#)

Hugin 0.8.0!

16/08/2009

Olivier SARAJA

La dernière mouture du créateur de panorama libre est maintenant disponible. Hugin permet d'assembler plusieurs photos prises d'un même point de vue pour créer une plus grande image très détaillée. Avec des modules supplémentaires, la correction de l'exposition et même le placement des photos peuvent-être automatisés. Les développeurs ont particulièrement amélioré l'expérience d'utilisation du logiciel dans la version 0.8.0 avec une prévisualisation rapide en OpenGL. Les notes de sorties en bref :



- Prévisualisation rapide avec le moteur de rendu OpenGL dans une fenêtre : il est possible de modifier le panorama et la position des photos avec un clic de souris en temps réel.
- Les nuages ne sont plus pris comme référence, car ils peuvent se déplacer d'une photo à l'autre.
- Nouvelles projections de panorama. Il est maintenant possible d'imiter la

vision de grands peintres!

- Système de gestion des rendus. Vous pouvez faire travailler votre ordinateur sur l'assemblage du panorama au moment qu'il vous convient.
- Aide en ligne (en anglais)

Nouvelle proposée par ChArleS

- [Le site officiel](#)
- [Notes de mises à jour \[en\]](#)
- [Un didacticiel pour débiter \[fr\]](#)
- [Des exemples de panoramas réalisés avec Hugin](#)

2D

Gimp et Scribus évoluent

14/08/2009

Olivier SARAJA

Au menu d'aujourd'hui, la sortie de deux produits phares du monde des logiciels libres.



Scribus

Scribus 1.3.5.1 vient de sortir, franchissant un cap important vers la branche 1.4 et mettant à l'épreuve du public une version stable et opérationnelle, malgré quelques raffinements à régler. La branche 1.3.3.x verra une nouvelle correction de bogues prochainement, ce qui devrait ravir les utilisateurs ne désirant que des versions strictement éprouvées.

[L'annonce et les nouvelles fonctionnalités de v1.3.5.1](#)

Gimp

Gimp 2.6.7 nous arrive avec de nombreuses corrections de bogues, notamment pour l'usage des bibliothèques [GEGL](#) et [babl](#).

[La liste complète des nouvelles fonctionnalités de v2.6.7](#)

- [Télécharger Scribus](#)
- [Télécharger Gimp](#)

Libre

Nouveauté: OpenShot Video Editor

07/07/2009

Olivier SARAJA

Une très bonne nouvelle pour ceux qui désespéraient disposer, un jour, d'un logiciel vidéo non linéaire performant sous gnome: [OpenShot Video Editor](#).



Le fait de disposer d'un nouveau logiciel dans cette catégorie est suffisamment rare pour ne pas vous le présenter brièvement. De plus amples explications sont disponibles dans les liens à votre disposition. Une présentation détaillée du logiciel se trouve sur [Sum-up](#). Un installateur est disponible dans la section téléchargement en attendant de disposer d'un ppa qui devrait arriver avec la version 1.0.0. Des captures et des vidéos sont aussi disponibles sur le site, une catégorie leur étant dédiée.

Le libre réserve toujours des surprises y compris en vidéos. Et ce logiciel en est une. **OpenShot Video Editor** sera peut-être l'un des acteurs incontournable des prochaines années.

Nouvelle proposée par Cenwen

- [La page d'accueil du projet](#)
- [L'article de présentation du logiciel sur sum-up](#)
- [Le post sur le forum de linuxgraphic](#)

Libre

Sortie de Kdenlive 0.7.5

01/07/2009

Olivier SARAJA

Une nouvelle version de Kdenlive est désormais disponible, avec pour objectif affiché de corriger les bogues et les problèmes de stabilité qui empêchent les utilisateurs de pleinement apprécier ce logiciel de montage vidéo.



Une nouvelle version de [MLT](#) (0.4.4 ; un framework multimédia pour la diffusion télévisuelle) a également été publiée dans le même temps.

Parmi les nouvelles fonctionnalités, on note:

- * Lecture image par image (pas en temps réel)
- * Éditeur d'images clé pour les effets
- * Amélioration du titrage avec support pour les caractères Unicode

- * Le dernier profil de rendu est stocké dans le document de travail et dispose par défaut
- * Amélioration du générateur vignettes

Des binaires pour les distributions GNU/Linux les plus courantes devraient être disponibles dans les prochains jours. D'ici là: lisez les instructions d'installation [en].

- [L'annonce sur le blog de développement](#)
- [Les nouveautés de la version 0.7.5](#)
- [Sections vidéo de nos forums](#)
- [Nos articles relatifs à la vidéo](#)

3D

Art of Illusion 2.7.2

18/06/2009

Olivier SARAJA

Le logiciel de création 3D libre *Art of Illusion* poursuit son développement avec la version 2.7.2, suivant la version 2.6 du 26 janvier 2009. Ce logiciel développé en Java permet la création facile d'images et d'animations 3D sur toutes les plateformes. Voici quelques points remarquables des notes de mise à jour depuis AoI 2.5 :



- Lumières procédurales;
- Ombres douces pour les lumières directionnelles;
- Commande pour verrouiller les objets;
- Optimisation des modules de rendus interactifs, d'édition booléennes et d'exportation en format .obj;
- Amélioration de l'interface;
- Coloration des objets à partir de l'éditeur de maillages.

Nouvelle proposée par ChArleS

- [Le site officiel](#)
- [Téléchargement](#)
- [Notes de mise à jour \[en\]](#)
- [Les forums AoI de Friendlyskies \(source de l'illustration\)](#)

3D

Sweet Home 3D, version 2.0

14/06/2009

Olivier SARAJA

Sweet Home 3D est un logiciel libre d'aménagement d'intérieur qui vous aide à placer vos meubles sur le plan d'un logement en 2D, avec une prévisualisation en 3D. Il vient de sortir en version 2.0 et présente les améliorations suivantes:



- * Ajout du menu Vue 3D > Créer une photo... pour créer des images PNG de la vue 3D en cours avec choix de leurs dimensions et de leur qualité de rendu ; rendu photo-réaliste réalisé avec la bibliothèque SunFlow.
- * Saisie au clavier des dimensions des murs et des pièces activable par la touche Entrée.
- * Possibilité de créer les murs autour d'une pièce en double-cliquant dans celle-ci.
- * Ajout de préférences de rendu du plan pour visualiser les meubles du dessus, dessiner le sol des pièces avec leur couleur ou leur texture, et changer le motif de remplissage des murs.
- * Ajout des unités Mètre et Millimètre.
- * Correction d'un bug qui calculait incorrectement la position des portes et des fenêtres et effaçait l'affichage du plan.
- * Correction d'un bug qui sur les ordinateurs de faible capacité, empêchait la mise à jour de la vue 3D après certains mouvements de caméra.
- * Mise à jour du fichier JNLP de Sweet Home 3D pour utiliser Java 3D 64 bits sur les architecture 64 bits.
- * Remplacement du JRE 6u12 par le JRE 6u14 dans les installateurs de Sweet Home 3D avec Java inclus.
- * Ajout des pages d'aides en chinois (simplifié) traduites par Zhao Si-cong.
- * Autres corrections de bugs et améliorations mineures.

- [Page d'accueil du projet](#)
- [Télécharger Sweet Home 3D](#)
- [Bibliothèque d'objets 3D](#)
- [Sunflow](#)

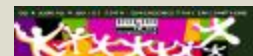
Libre

Appel à la communauté du Libre pour Divergence FM

14/06/2009

Olivier SARAJA

[Divergence FM](#) est une radio associative hertzienne et non commerciale qui traite régulièrement des Logiciels Libres et qui est implantée dans le paysage Libre grâce notamment à sa couverture d'événements comme les [RMLL](#). Elle a également contribué au développement de [Mediabox404](#), et fonctionne elle-même exclusivement grâce aux Logiciels Libres.



Aujourd'hui, Divergence FM est menacée de cessation de paiement, et lance une campagne de financement, dont l'objectif est de récolter les €50,000 nécessaires à leur plan de développement sur 3 ans. Cette campagne est programmée du **04 juin 2009 au 04 juillet 2009**.

Particuliers, associations, entreprises, reportez-vous à l'[annonce complète](#) pour en apprendre d'avantage et voir comment aider. Merci pour cette radio associative.

- [L'annonce complète](#)
- [Divergence FM](#)
- [Mediabox404](#)

3D

HeeksCAD

12/06/2009

Olivier SARAJA

Enfin, une bonne nouvelle pour ceux qui espéraient voir un jour un modeleur paramétrique type Catia ou SolidWorks: HeeksCAD, basé sur les bibliothèques libres Open CASCADE, est en version 0.7.



Quelques bugs, des fonctions essentielles manquantes, certes, mais il fonctionne, et laisse présager de ce qu'il donnera en version finale.

Pour l'heure, il est disponible pour Windows, mais comme il recourt à QT4 et wxWidget, il se compile sous Linux. Le projet est sous licence New BSD.

Peu de documentation est disponible, mais un didacticiel de prise en main sera très prochainement disponible sur Linuxgraphic.org

Nouvelle proposée par André Pascual

- [Le site du projet](#)
- [Le projet Open CASCADE](#)
- [Fil de discussion pour découvrir et échanger](#)
- [Dessiner ses plans avec QCAD, par André Pascual](#)

POV-Ray

neXtgen Povray Editor

11/06/2009

Olivier SARAJA

Une nouvelle version de neXtgen Povray Editor (XPE pour les intimes) est disponible. Comme toujours, un maximum d'efforts ont été fait pour que le logiciel soit utilisable aussi bien sur notre OS favori, j'ai nommé Linux, que sous Windows ou même Mac OS car tout le monde n'a pas la chance d'évoluer dans un monde libre. Cette nouvelle mouture est disponible sous forme de binaires pour les principales distributions Linux (32bits) ainsi que pour Windows. Et pour ceux qui préfèrent une version compilée spécialement pour leur système, les sources sont également accessible : il y en a pour tous les goûts !



Faisons un tour des fonctionnalités offertes par cet éditeur spécialisé pour povray :

- Interface modulable sur le modèle des éditeurs de code modernes pour améliorer la gestion de l'espace de travail
- Coloration syntaxique des fichiers "ini" et povray
- Listing des variables et macros apportées par les fichiers inclus
- Gestion de l'aide sous la forme de la bien-connue javadoc
- Explorateur de fichiers
- Calculatrice
- Sélecteur de fichiers pour importer le nom directement dans votre script
- Sélecteur de couleur avec correction gamma afin d'avoir un rendu des couleurs le plus proche possible d'une machine à l'autre
- Auto-complétion à la saisie
- Accès direct à un fichier inclus par un clic-droit

Article proposé par gRRosminet

- [Page du projet XPE](#)
- [Télécharger XPE](#)
- [Captures d'écran](#)

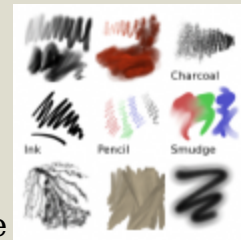
2D

Sortie de MyPaint 0.7.0

07/06/2009

Olivier SARAJA

MyPaint continue son développement, et confirme son statut de compagnon séduisant pour le peintre numérique. Pour mémoire, MyPaint propose, entre autres, un grand choix de brosses et un canevas de peinture virtuellement illimité.



Pour sa version 0.7.0, on retrouve en particulier un historique des couleurs, de nouvelles brosses, de nouveaux motifs d'arrière-plan... Il est désormais possible de fusionner les calques. Bien évidemment, l'auteur a

corrigé son lot de bogues et amélioré l'ergonomie de son logiciel.

Pour ceux qui ne connaissent toujours pas, MyPaint est à découvrir, surtout si vous avez une tablette graphique.

- [La page du projet](#)
- [Télécharger MyPaint](#)
- [Le ChangLog complet de la version 0.7.0](#)

Blender

Blender 2.49 est disponible

30/05/2009

Olivier SARAJA

Alors que Blender 2.50 se fait toujours attendre, les développeurs ont fait honneur au moteur de jeu en sortant une version 2.49 qui renforce la stabilité du logiciel et qui a mis, une fois de plus, l'emphase sur la chasse aux bogues.



Au chapitre des nouveautés:

- * textures vidéo: les vidéos peuvent désormais être mappées dans le moteur de jeu
- * rendu temps-réel Dôme: pour projeter des films en 3D ou exécuter du temps réel dans des dômes et autres planétariums que l'on trouve dans certains parcs d'attraction
- * optimisation du moteur de jeu: celui-ci est désormais beaucoup plus rapide grâce à diverses technologies qui ont récemment été implémentées. Le jeu YoFrankie est désormais 3x plus fluide!
- * support des modificateurs dans le moteur de jeu
- * noeuds de Texture: en plus des noeuds Matériaux, et des noeuds Composite, les noeuds de Texture font leur apparition pour amener les textures procédurales (entre autres) un niveau plus haut!
- * projection de peinture: pour peindre encore plus facilement vos modèles 3D sans avoir à s'embêter avec les dépliegés UV
- * Etch-a-ton: vous vous rappelez du Grease pencil? grâce à celui-ci, vous pouvez désormais dessiner sur votre écran les armatures de vos personnages les plus complexes
- * opérations booléennes: elles subissent un nouveau round d'amélioration, relative aux piles de modificateur (possibilité d'appliquer l'opération par dessus un modificateur Subsurf, par exemple)
- * support du JPEG2000
- * nouveaux scripts pythons disponibles
- * et plein d'autres choses encore!

Le splash screen est français! Cocorico!

À noter également la fourniture de paquetages .deb pour Ubuntu 9.04 directement par la Fondation Blender.

- [Le site du projet Blender](#)
- [Télécharger Blender](#)
- [Les changements en détails](#)
- [Notre forum consacré à Blender](#)

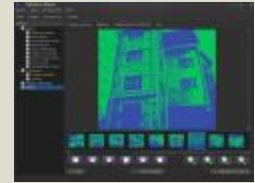
2D

EKD 1.4-5 vient de sortir

19/04/2009

Olivier SARAJA

EKD pour Linux en version 1.4-5 vient de sortir. EKD, logiciel de post-production pour vidéos et images, devient encore plus facile à utiliser ... pas mal de choses nouvelles qu'il serait un peu long à décrire, entre autre ; l'interface est maintenant disponible en français (bien sûr), en anglais et en espagnol (pour peu que vous ayez configuré vos locales en conséquence).



Vous retrouverez plein de captures d'écran de la version officielle sur [le Site officiel d'EKD](#).

Nouvelle proposée par Angelo Lama (ang)

- [La présentation](#)
- [L'installation](#)
- [La documentation](#)
- [Les didacticiels](#)

3D

Moonlight|3D v0.2.1

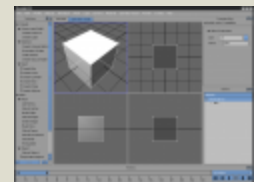
05/01/2009

Olivier SARAJA

Moonlight|3D est un logiciel de modélisation et d'animation qui repose sur le moteur de rendu Sunflow.

Nous avons le plaisir de vous annoncer sa sortie en version 0.2.1 après 6 mois de développement. Outre le code source, des compilations sont disponibles pour:

- Linux/i686



- Linux/x86_64
- Windows/i686

Au menu de cette nouvelle mouture:

- une refonte du support de l'édition de coordonnées UV et des textures
- l'amélioration du contrôle par l'utilisateur sur les normales du maillage
- des outils pour dé/grouper des objets
- un outil de fusion des maillages
- un operator graph editor amélioré

L'Application Framework de Moonlight|3D a été mise à jour en version 0.1.4, ce qui lui permet désormais de stocker, via un greffon, des données additionnelles directement dans les documents.

- [Télécharger](#)
- [Les fonctionnalités en bref](#)
- [Captures d'écran](#)
- [Le moteur de rendu Sunflow](#)

Littérature

[Eyrolles] Dessiner ses plans avec QCad : le DAO pour tous
03/01/2009

Olivier SARAJA

Il n'existait pas d'ouvrage spécialisé traitant du DAO libre sous Linux : c'est maintenant chose faite. Le vide est comblé par "Dessiner ses plans avec QCad: le DAO pour tous", publié chez Eyrolles, par notre collègue André Pascual, co-fondateur et administrateur de Linuxgraphic.



Cet ouvrage de 290 pages et 200 illustrations, a veillé à ne pas être seulement une somme théorique, mais au contraire un manuel pratique, c'est-à-dire essentiellement didactique. Les néophytes comme les dessinateurs industriels désirant s'initier au DAO et prendre en QCad pour

le maîtriser, seront conduits, dès les pré-requis exposés (il était impossible d'éluder les règles et conventions de représentation en dessin technique), à réaliser leur premiers plans en suivant des pas-à-pas, d'abord générique, puis d'architecture, ensuite de mécanique et enfin de schématique. Plus quelques autres suggestions d'emploi plus anecdotiques.

Les habitués du site ainsi que les lecteurs de Linux Magazine et Linux Pratique ne devraient pas être dépaysés. La manière pédagogique des didacticiens d'André se retrouve dans son livre sur Qcad. C'est une manière qui caractérise ce qu'il a été professionnellement pendant de nombreuses années : un enseignant qui sait transmettre ce qui le passionne.

Ce bouquin sera disponible en librairie le 15 janvier.

- [La fiche du livre sur le site de l'éditeur](#)
- [Commander le livre à la Fnac](#)
- [Commander le livre à Amazon](#)
- [Qcad sur Linuxgraphic \(section Faire du Dessin Industriel\)](#)

[Linuxgraphic.org](#)

Bonne année 2009

01/01/2009

Michel ARMAND

Toute l'équipe de Linuxgraphic.org vous souhaite une joyeuse année 2009 pleine de bonheur et de réussite dans vos projets (libres il va de soi ;-)).



Gardez à l'esprit que nous préparons le renouveau du site mais que cela nous prend (vraiment) beaucoup de temps.

En attendant, nos forums et nos galerie vous sont grand ouverts !

[Libre](#)

Make Art - Festival international - Poitiers - 25/30 Nov 2008

18/11/2008

Olivier SARAJA

Un festival, nommé **Make Art**, dédié à l'utilisation des Logiciels Libres dans les Arts Numériques aura lieu du **25 au 30 novembre 2008 à Poitiers (86-Vienne)**. Ce festival est organisé par l'association GOTO10 (<http://goto10.org>) qui "est un collectif international d'artistes et de programmeurs, dédié à l'intégration des



logiciels libres et open source (FLOSS) dans les arts numériques". Vous pourrez y voir des expositions et des présentations d'artistes du monde entier, mêlant Arts Graphiques et Programmation, afin d'offrir une nouvelle incarnation du monde de l'informatique et nous interroger sur les fondements de notre relation avec celui-ci. Vous pourrez également assister à des concerts de musiques expérimentales, axées sur le live coding, et assister, entres autres, à une projection de [Big Buck Bunny](#) et d'[Elephants Dream](#). La majorité des événements sont libres et gratuits. Retrouvez toutes les infos sur <http://makeart.goto10.org>.

Nouvelle proposée par Traven

- [Make Art](#)
- [GOTO10](#)

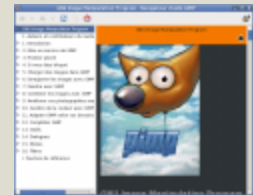
The Gimp

Gimp-2.6.0

05/10/2008

Olivier SARAJA

Une nouvelle version majeure stable de Gimp est disponible au téléchargement. Amis gimpers, Gimp-2.4 a donc vécu et doit être remplacé par Gimp-2.6 ! Les différents binaires, paquets et installeurs s'ils ne sont pas encore disponibles pour votre plateforme ne vont certainement pas tarder à suivre.



A propos de cette nouvelle version, elle achève un cycle de développement d'environ 10 mois. Un cycle aussi court est inhabituel pour Gimp qui nous avait habitué à des cycles de 2 à 3 ans. Le développement a plus que jamais pour cible majeure Gimp-3 et le nouveau moteur GEGL avec toutes les bonnes nouvelles qui lui sont associées. Sans oublier les travaux sur l'interface qui vont continuer. Les versions intermédiaires comme Gimp-2.6 et la future Gimp-2.8(déjà programmée) permettent de montrer plus de dynamisme que par le passé et donc d'attirer plus de développeurs autour du projet. Cela permet aussi aux gimpers d'utiliser les nouveautés nécessitant moins de temps de code.

Gimp-2.6 propose quelques améliorations à découvrir et vous ne pourrez pas ne pas remarquer les premières modifications apportés à l'interface.

- * Une nouvelle interface pour Gimp.
- * Les outils de couleur utilisent GEGL.
- * La sélection polygonale ajoutée à l'outil de Sélection à main levée.

- * Le texte contenu dans un cadre redimensionnable.
- * La vitesse du dessin affecte optionnellement la taille de brosse, l'opacité, etc.
- * L'aide de Gimp utilise Webkit.

Merci à Raymond pour avoir posté l'[article original](#) sur Gimp-fr.org

- [Les nouveautés de Gimp-2.6](#)
- [D'intéressantes discussions dans nos forums sur la 2.6...](#)
- [Source de l'article: Gimp-fr.org](#)

2D

G'MIC : Un nouvel outil libre de manipulation d'images

05/09/2008

Olivier SARAJA

G'MIC est un nouveau venu dans le paysage de la manipulation d'image par outils en ligne de commande : Il permet de charger/sauver, manipuler, traiter et visualiser des images ou des groupes d'images qui peuvent être 1D, 2D ou 3D et multi-spectrales, ce qui comprend les images couleurs classiques bien sûr, mais aussi les images volumiques avec plus de 3 composantes par pixel.



En ce sens, il vient compléter les outils disponibles comme ImageMagick ou GraphicsMagick. Mais là où ces deux programmes se focalisent sur la prise en charge de nombreux formats de fichiers différents (principalement pour les images 2D), G'MIC s'intéresse plutôt à la manipulation proprement dite, avec la définition d'un certain nombre de commandes qui peuvent s'enchaîner pour définir des filtres personnalisés. Le site du projet en montre quelques possibilités. G'MIC possède également des modules simples de visualisation d'images et d'objets 3D (pour visualiser des isophotes/isosurfaces ou des cartes d'élévations), très pratiques pour explorer des données images 2D ou 3D.

Cela en fait un compagnon idéal pour les traiteurs d'images de tout poil. G'MIC a été développé dans l'équipe IMAGE du laboratoire GREYC, et est distribué sous licence libre CeCILL 2.0.

L'auteur, David Tschumperlé, a passé une annonce plus détaillée sur Linuxfr.

Article proposé par Angelo Lama (ang) et David Tschumperlé.

- [Le site web de G'MIC](#)

- [L'annonce de Linuxfr](#)

Libre

Mises à jour estivales: Blender et Gimp

31/08/2008

Olivier SARAJA

Blender vient de sortir en version 2.47 et Gimp en version 2.4.7. Outre la troublante similitude entre les numéros de version, il s'agit dans les deux cas de versions de correction de bogues.



- [Blender 2.47 Release Notes](#)
- [Télécharger Blender 2.47](#)
- [Gimp 2.4.7 - L'annonce de Gimp-fr](#)
- [Télécharger les sources de Gimp 2.4.7](#)

2D

EKD 1.4-1 est disponible!

30/08/2008

Olivier SARAJA

EKD (logiciel de post-production pour vidéos et images) est sorti dans une nouvelle version (1.4-1). Les changements par rapport à la version précédente sont:



- Refonte totale du logiciel (en effet EKD est maintenant basé sur la bibliothèque graphique PyQT4: pour une interface plus ergonomique mais en restant simple d'utilisation ... il s'agit donc d'une très grosse mise à jour).
- De nouvelles fonctionnalités ont été ajoutées et les anciennes sont devenues plus faciles à utiliser.
- Le développeur originel a vu deux autres personnes arriver (il s'agit donc maintenant d'une équipe de développement).
- Un nouveau site internet (et forum) pour le projet ... et un dépôt apt, officiel ont vu le jour (pour la version Linux à base Debian).

Liens utiles pour (re)découvrir ce logiciel dans sa nouvelle mouture:

- [Pour avoir une vue d'ensemble des fonctionnalités disponibles](#)
- [L'installation d'EKD sous Linux](#)

[-La documentation en ligne pour la version Linux](#)

[-Les didacticiels](#)

[-La FAQ](#)

[-L'interface \(version Linux\)](#)

-Versions MacOSX:

[Téléchargement](#)

[Documentation](#)

-Version Windows:

[Téléchargement](#)

[Documentation](#)

Nouvelle proposée par Angelo Lama (ang)

[Blender](#)

Blender 2.46 et Big Buck Bunny disponibles pour les masses!

25/05/2008

Olivier SARAJA

Au terme d'une longue période de développement coïncidant avec la production d'un nouveau film d'animation Open Source par la Fondation Blender, [Big Buck Bunny](#), Blender 2.46 est enfin disponible!



Poussé dans ses retranchements par les besoins du court-métrage, Blender s'est enrichi de nombreuses fonctionnalités particulièrement alléchantes.

Au menu de Blender 2.46:

- * simulation de vêtements
- * grosse refonte du système de particules
- * rendu cheveux et fourrure
- * possibilité de baking des physiques et système de cache pour optimiser les performances
- * améliorations du skinning
- * nouveau modifier de déformation par Mesh
- * ajout du Pole Target sur les IK
- * amélioration des contraintes
- * mise à jour des possibilités d'affichage des armatures
- * changements dans l'action editor
- * bibliothèque de poses
- * visualisation du weight paint et parallélisation des modifieurs
- * mises à jour du moteur de rendu
- * nouveautés concernant les shaders
- * réfractions / réflexions floues

- * ombres floues en raytracing
 - * échantillonnage QMC (Quasi Monte Carlo)
 - * Ambient Occlusion approximatif (et sans bruit)
 - * fall-off pour les lampes
 - * baking du rendu et normal mapping
 - * nouveau navigateur d'images
 - * changements au niveau du séquenceur
 - * refonte du mode d'édition UV (principalement fusion avec Edit Mode)
 - * axes de transformation personnalisés
 - * calcul partagé et nouvelles options de rendu
 - * outils de gestion des chemins d'accès extérieurs
- (merci au [BC](#) pour la liste pré-mâchée) ;-)

[Big Buck Bunny](#) est un court-métrage de 8mn30s produit par la Fondation Blender. Dans un premier temps baptisé sous le nom de code "Peach", il a été produit avec les mêmes objectifs que son prédécesseur, [Elephants Dream](#), qui était à l'origine de l'avancée phénoménale de Blender 2.40 dans les outils d'animation de personnages.

Si le film sera disponible en libre téléchargement au public dès le 30 mai prochain, nous attirons votre attention sur la [disponibilité du film en DVD](#), au format HD, avec un making of et de nombreux boni (dont plusieurs didacticiels), en plus de l'intégralité des fichiers qui ont permis la réalisation du film, le tout sous licence Creative Commons BY. Investissement utile, les sommes collectées permettent de financer la Fondation Blender, préparer les conférences et bien sûr les autres projets de la Fondation, comme le projet [Apricot](#) (qui sera un jeu vidéo tiré du film BBB, utilisant le moteur Crystal Space) ou encore un autre film, [Durian](#), qui ne sera apparemment qu'action volontairement dénuée d'intelligence.

- [Blender.org](#)
- [Télécharger Blender 2.46](#)
- [Les nouveautés de Blender 2.46](#)
- [Acheter le DVD Big Buck Bunny](#)

Libre

Libre Graphics Meeting 2008

12/04/2008

Olivier SARAJA

Cette 3ème édition à lieu à Worclaw en Pologne du 8 au 11 mai 2008. Il s'agit d'une grande rencontre entre développeurs et utilisateurs de logiciels libres graphiques tel que The Gimp, Inkscape, Scribus, Blender, Krita, SK1,



Fontmatrix, OpenClipart et d'autres moins connus, mais tout aussi important.

Pour les développeurs c'est une occasion de se réunir et de penser au futur. Pour les utilisateurs c'est l'occasion, aussi, d'assister à des conférences et de voir en direct des démonstrations des logiciels.

Cette 3ème édition a besoin de vous. En effet, afin de réunir les développeurs et les conférenciers, il manque 20 000 dollars pour financer les déplacements.

Tout le monde espère que ce meeting pourra être aussi passionnant que ses prédécesseurs :

- 2006 à Lyon en France
- 2007 à Montréal au Canada

Faire une donation (seulement une semaine encore devant vous!):

[Click here to lend your support to: Support the Libre Graphics Meeting and make a donation at www.pledgie.com !](http://www.pledgie.com)

Nouvelle proposée par Elisa de Castro Guerra (Lili)

- [Libre Graphics Meeting 2008](#)

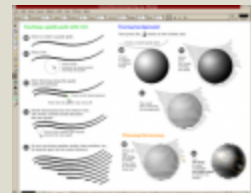
2D

Inkscape v0.46

25/03/2008

Olivier SARAJA

La communauté Inkscape est heureuse de vous annoncer la sortie d'une nouvelle version stable du logiciel. Inkscape 0.46 est une nouvelle version majeure avec de nombreux changements.



De nombreuses nouvelles fonctionnalités ont été incluses dans cette version :

- C'est le début du support natif de PDF, ce qui fait maintenant d'Inkscape un éditeur de document PDF facile.
- Les boîtes de dialogues ont la possibilité d'être incluses dans l'interface (elles sont dockables) au lieu de s'afficher au milieu et au-dessus de votre dessin.
- Les dégradés sont éditables directement sur le canevas.
- Un nouvel outil Seau pour remplir les espaces avec une couleur.
- Un nouvel outil boîte 3D qui est une grande aide à la création de dessin en

perspective isométrique et 3D.

- Un nouvel outil Torsion pour fournir une nouvelle méthode intuitive pour éditer et peindre les chemins.
- Un nouveau Live Path Effects pour créer des brosses et réaliser des effets organiques aux chemins de façon simplifié.
- Le support d'un profil ICC pour travailler sur des images autres qu'en RVB tout au long du processus de travail.
- La plupart des filtres SVG sont implémentés, et une nouvelle interface a été réalisée pour les éditer.

Pour télécharger Inkscape 0.46

Inkscape 0.46 est déjà inclus par défaut dans Ubuntu Hardy, installez le normalement.

Pour ceux qui ont Ubuntu Gutsy, les utilisateurs peuvent installer la nouvelle version en faisant : System > Admin > Software Sources > Third-Party Software:

```
deb http://ppa.launchpad.net/inkscape.testers/ubuntu gutsy main
```

```
deb-src http://ppa.launchpad.net/inkscape.testers/ubuntu gutsy main
```

Les utilisateurs de Mac OS X peuvent télécharger un Leopard Universal package à partir de Sourceforge : http://sourceforge.net/project/showfiles.php?group_id=93438

Les paquets pour Fedora, Debian et Windows, et autres plateformes arriveront bientôt.

Nouvelle proposée par Elisa de Castro Guerra (Lili)

Pour plus d'informations

- [La liste de tous les changements](#)
- [Quelques captures d'écran de cette version](#)

Libre

Symbiose

06/03/2008

Olivier SARAJA

Symbiose est une émission mensuelle qui parle des logiciels libres. Ce mois de mars, l'émission est consacré au graphisme.



Agnès Maillard, Elisa de Castro Guerra, Cédric Gémy, Olivier

Gondouin ont abordé le graphisme tant du point de vue du professionnel que de l'amateur. Des témoignages de professionnels utilisant les logiciels libres graphiques ont également été enregistré. Nous avons fait le tour de la situation actuelle mais tout n'a pu être dit et nous souhaitons rappeler que les logiciels libres graphiques de qualités sont légions!

Voici une liste certainement non exhaustive !

Pour le dessin vectoriel et la mise en page Inkscape, Scribus, Fontforge, Fontmatrix,

Sketch/Skencil, XaraLX, SK1, OpenOffice Draw, Karbon 14

Pour le dessin bitmap: Gimp, Mypaint, Krita.

Pour l'animation : Pencil, Ktoon, Synfig, Gimp-GAP, cinepaint, le module d'animation de Gcompris.

Pour la documentation illustrée : mediawiki, Openstreetmap. LateX, Dia, Kivio.

Pour la vidéo : Cinelerra, Kino, Kdenlive, Openmovieeditor, Qdvdauthor, ffmpeg

Pour la 3d :Blender, Yafray, Wings3D, POV.

... et bien d'autres.

Le site archive de l'émission où l'enregistrement est disponible :

<http://archive.symbiose.free.fr/>

Nouvelle proposée par Elisa de Castro Guerra (Lili)

- <http://archive.symbiose.free.fr/>

The Gimp

Documentation pour The Gimp 2.4

02/12/2007

Michel ARMAND

Après 4 mois de dur labeur, la documentation de The Gimp 2.4 est enfin disponible.



L'équipe de documentation a redoublé d'efforts pour corriger les fautes lexicales, grammaticales et orthographiques dans les différentes langues et il est bon de noter que la version HTML dispose de plusieurs feuilles de styles pour la mise en forme.

- [Le répertoire ftp de la documentation](#)
- [La version packagée \(en cour de création au 02/12/07\)](#)
- [Le site officiel de The Gimp](#)