

Un salon de beauté conçu avec Blender et Cycles (en lieu et place de 3ds Max)

Dans le milieu du design et de la CAO, la part belle est encore trop souvent faite aux logiciels propriétaires.

Mais il n'y pas que 3ds Max & co dans la vie logicielle. On peut faire tout aussi bien, voire mieux, avec le libre Blender et son moteur de rendu Cycles.

C'est que ne nous prouve par l'exemple cet entretien du talentueux ukrainien Igor Shevchenko.



Un salon de beauté conçu et visualisé grâce à Blender et Cycles

Beauty salon designed and visualized with Blender and Cycles

Alexandre Prokoudine - 25 février 2013 - LibreGraphicsWorld.org

(Traduction : Alpha, Max, KoS + anonymes)

Parmi toutes les choses intéressantes qui sont réalisables à l'aide de logiciels libres, ce que LGW aime faire le plus, c'est produire un travail commandé qui soit reconnu. Parlons d'un cas particulier, celui de l'utilisation de Blender et Cycles pour la visualisation d'architectures commerciales.

Je suis récemment tombé sur ce travail sur Behance (*NdT : une plateforme de*

partage de projets de design pour les professionnels) et je n'ai pas pu résister à l'envie de contacter Igor Shevchenko, son auteur.

Igor travaille pour une entreprise ukrainienne appelée « Magis ». Il s'occupe de la modélisation, du texturage et du rendu d'intérieur. « Backstage », le salon de beauté en question, est un véritable établissement qui a ouvert à Kiev en septembre 2012.

Igor, s'agit-il de ton premier projet sérieux réalisé à l'aide de Blender ? Le reste de ton album sur Behance semble porter les étiquettes de 3DS Max, Adobe Photoshop et d'autres logiciels du même genre.

Oui, c'est vrai, c'est le premier vrai projet que l'on m'a commandé et que j'ai réalisé avec Blender. J'étais vraiment curieux de savoir s'il allait être possible de réaliser un tel projet uniquement avec un logiciel libre et de voir les difficultés auxquelles on pouvait s'attendre. Lorsque j'ai commencé à travailler sur le projet, j'ai eu peur que ma connaissance de Blender ne soit pas suffisante pour le mener à bien et de devoir retourner sous 3DS Max. Ça ne s'est pas produit.

Combien de temps cela a-t-il pris ?

Le travail sur le design intérieur a été fait en 3 mois. Mais les rendus du portfolio pour Behance ont été une toute autre affaire. Je suis parti de rien, surtout pour Behance.

Vraiment ?

L'année dernière, en novembre, notre administrateur système m'a demandé de lui envoyer quelques rendus de ce que j'avais fait avec Blender. Il souhaitait les montrer à un ami qu'il tentait de convaincre que Blender était en fait un outil très correct. J'ai donc fouillé parmi mes fichiers et je fus horrifié de constater que je n'avais aucun rendu lissé. J'ai alors décidé de repartir de zéro pour refaire les rendus du projet « Backstage ».

Attends, donc tu n'as pas fait ces visualisations pour le client ?

Le client ne voulait pas des rendus de haute qualité dans un premier temps. Nous avons juste fait le design et décrit le reste avec des mots.

OK, donc de combien de temps as-tu eu besoin pour réaliser la version

portfolio du projet ?

Je n'avais aucune date limite, ça ne pressait donc pas, je l'ai fait pendant mon temps libre. Je pense qu'en m'y mettant et en ne faisant rien d'autre, ça m'aurait pris une journée pour faire la modélisation, une autre pour peaufiner les détails et encore une autre pour effectuer le rendu global.



D'où vient ton intérêt pour Blender ?

Il y a environ trois ans, j'ai fini par en avoir marre d'utiliser 3DS Max, j'ai donc commencé à chercher des alternatives. J'ai d'abord essayé Maya et Cinema 4D et j'ai opté pour Maya. Cependant, je me suis rendu compte que soit je n'arrivais pas à trouver le temps pour apprendre à l'utiliser, soit il ne me convenait pas. Peut-

être un peu des deux.

J'ai fini par revenir à 3DS Max, faute d'autre chose. Notre administrateur système, qui est un grand adepte du logiciel libre m'a suggéré d'utiliser Blender, mais il s'agissait de la version 2.49 que je n'ai vraiment pas appréciée.

Fin 2011, j'ai lu un article sur « Sintel » le film libre, je l'ai alors regardé. J'ai adoré à la fois l'histoire et les visuels, j'ai donc donné une seconde chance à Blender : j'ai téléchargé une version plus récente et je me suis mis à lire les tutoriels d'Andrew Price, j'ai alors commencé à comprendre comment ce logiciel fonctionnait.

Puis, Cycles est arrivé, et ça a achevé de me convaincre. Mi-2012, j'étais déjà en train de réaliser des petits projets avec Blender, puis « Backstage » est devenu le premier grand projet pour lequel je m'en suis servi. Ça n'a pas été facile, mais je ne suis pas déçu. Avant je considérais que les logiciels libres performants ne pouvaient pas exister. Blender est une exception remarquable dans ce domaine.

L'un dans l'autre, une expérience positive ?

Oui. Mes collègues ont remarqué que je travaillais plus rapidement. Blender a une logique réellement différente, pas comme dans 3DS Max :

- manipulation d'objets,
- personnalisation facile de l'interface,
- approche différente de la modélisation de polygone,
- paramétrage nodal des matériaux,
- traitement « post-processing » intégré,
- modificateurs (il n'y en pas beaucoup, mais ils sont très efficaces pour accélérer le processus de modélisation),
- raccourcis clavier (il y en a beaucoup et ils améliorent grandement mon efficacité).

Blender possède des fonctionnalités sans lesquelles je ne m'imagine pas travailler aujourd'hui. 3DS Max n'en possède pas autant.

Cette liste pourrait s'allonger mais le plus important est que Blender est tout simplement mon type d'application.

Et Cycles ?

Cycles est un formidable moteur de rendu. J'ai récemment implémenté le matériau caoutchouc dans 3DS Max pour les pneus, et c'était vraiment la misère : paramétrage, rendu, paramétrage, rendu ainsi de suite... Dans Cycles, j'ai juste ajusté les paramètres et vu le résultat immédiatement.

Vois-tu une utilité au moteur de rendu interne de Blender dans ton travail quotidien ?

Non, c'est plutôt inutile en ce qui me concerne.

Est-ce que l'aspect libre et gratuit, en plus de la faible taille du fichier à télécharger a joué un rôle ?

Tout à fait. À plusieurs reprises, j'ai eu besoin de télécharger Blender lors d'un rendez-vous avec un client sur son ordinateur (5 minutes), de le lancer (2 secondes) et de travailler sur un projet. Ça fait une grande différence.

Au vu de tout ça, est-ce que l'un de tes collègues a déjà eu envie d'utiliser Blender ?

Non, et je ne m'attends pas à ce qu'ils le fassent. Soyons réalistes, la seule façon pour que cela arrive, c'est de les forcer à l'utiliser, et rien de bon n'en sortira. En réalité, les gens n'ont soit pas le temps, soit pas l'envie d'apprendre de nouvelles choses, et certains ne savent même pas que des alternatives existent.

Quels types de difficultés as-tu rencontrés lorsque tu travaillais avec Blender sur le projet « Backstage » ?

Le principal défaut de Blender est que la phase de développement actif a commencé assez récemment et beaucoup de fonctionnalités de base ne sont pas encore présentes. Il y a aussi les problèmes de compatibilité avec les formats de fichiers : c'est difficile d'ouvrir des fichiers Blender dans AutoCAD et dans 3DS Max, c'est même quasiment impossible.

As-tu rencontré des problèmes purement techniques avec Cycles ? Quelque chose qui manque ?

J'ai un peu de mal à me rappeler ce qui manque. De manière générale, les fonctionnalités compatibles par défaut dans les autres moteurs de rendu. La gestion des fichiers IES (*NdT : qui gèrent la répartition de la lumière*) en faisait

partie il y a peu, mais ça a été résolu.

D'un autre côté, j'ai trouvé des méthodes parfaitement fonctionnelles pour contourner la plupart — sinon toutes — des fonctionnalités manquantes. La seule chose que je n'arrive pas à contourner c'est que Cycles est plutôt inutile sans une carte graphique chère.

Penses-tu que la fréquence des mises à jour de versions interfère avec les méthodes de travail en entreprise ? Les studios seraient plus enclins à n'utiliser que des mises à jour importantes et à ne les mettre à jour que pour corriger les bugs, c'est assez connu.

La fréquence d'apparition des nouvelles versions semble être une des principales particularités des logiciels libres. Je pense qu'en réalité, Blender en tire profit, parce qu'il reste beaucoup de choses à faire.

En plus, Blender a une bonne compatibilité ascendante et, de cette manière, rien n'empêche un studio de se limiter à une version particulière et à l'utiliser pendant quelques années.



La galerie complète du projet « Backstage » est disponible sur Behance.