

Thursday, 18 January 2007

Le souffle coupé...

Vu sur The One Million Masterpiece:

...Ce qui est surtout intéressant, c'est le "Replay" où on peut voir comment l'artiste a créé son image. Pour la petite histoire, TOMM est un projet caritatif qui vise à récolter 1 million d'images dessinées par des internautes venant de partout dans le monde. Une interface simple en Flash permet de faire son propre dessin, et de là vient l'exploit: les possibilités de dessin de cette interface sont plutôt sommaires, donc une oeuvre comme cet oeil est un véritable exploit.

Mon dessin à moi est bien plus simple, et pas encore fini:

Et pourtant j'ai reçu un email du projet ce matin, il va être inclus dans le calendrier officiel 2007

Posté par Argh dans Graphisme à 10:23

Monday, 5 June 2006

Portes vers l'infini

Je viens de publier une nouvelle composition intitulée "Doorways to infinity" [1] sur DeviantART sur laquelle je travaille depuis quelques semaines. Il s'agit de la suite du montage photo que j'avais fait pour mon site perso [2] qui fait 5800 pixels de large. Je voulais partir du même concept, mais le faire évoluer légèrement.

Ce montage-ci est fait à la verticale, et j'ai gardé les couleurs originales des photos au lieu de toutes les teindre. Plus difficile au niveau des transitions, mais plus réaliste. L'image finale est de 1147 x 10255 pixels, contient 144 calques et pèse dans les 80 Mo. Même avec 1 Go de RAM, j'ai dû le scinder en deux. J'ai passé un peu plus de 38 heures dessus en tout en comptant les découpes de tous les éléments.

En tout cas, je suis assez content de l'avoir fait, j'ai appris plein de petits détails - il faut bien ça pour avancer

[1] Doorways to infinity sur DeviantART

[2] Mon site personnel, Anthéa

Posté par Argh dans Graphisme à 19:17

Monday, 24 April 2006

Tutoriel photoshop: nettoyage de photos

J'ai publié un tutoriel [1] sur mon compte DeviantART [2] sur les différentes méthodes pour nettoyer des photos, et plus précisément la peau. Souvent on aimerait bien se débarrasser d'un bouton gênant, ou encore nettoyer des photos scannées de toutes les petites interférences que le scanner a gentiment ajoutées...

Dans le tutoriel, je montre un peu toutes les possibilités qu'offre Photoshop pour le nettoyage des photos, des nouveaux outils Photoshop CS au bon vieux tampon ainsi que l'utilisation de Filtres comme le réducteur de bruit.

Le tout est en anglais, parcontre...

[1] Tutoriel de nettoyage de photos

[2] AeonOfTime @DeviantART

Posté par Argh dans Graphisme à 19:25

Tuesday, 4 April 2006

DeviantART: incommensurable

Récemment, j'ai redécouvert DeviantART, une communauté d'artistes assez phénoménale de par la diversité des oeuvres ou Déviations (allant de la photographie à la sculpture et aux poèmes en passant par les dessins digitaux), du nombre d'oeuvres disponibles (plus de 20.000.000) et de l'atmosphère générale des échanges entre artistes et visiteurs.

Comme je m'intéressais aux techniques de dessin vectoriel dans Illustrator, j'ai commencé par parcourir la catégorie Digital Art » Vector Art [1], et rien que la première page en dit déjà long sur la qualité des oeuvres disponibles. J'ai notamment découvert la discipline du traçage consistant à prendre une photo (de célébrités [2] la plupart du temps) et de les vectoriser à la main. 8000 dessins plus tard, je commençais à me dire que je n'allais pas en voir le bout - avec raison: un admin de DA m'a affirmé durant un chat qu'il y avait près de 150.000 dessins vectoriels

Je me suis donc abonné [4], parce-que de voir tout ça m'a donné envie de me remettre un peu au dessin. Et puis je me suis dit que ce serait sympa d'avoir une liste de mes oeuvres personnelles dans mon blog - sauf que chez DA, ils n'ont pas encore de fils RSS pour accéder aux infos d'un artiste en particulier. De plus, les Pasties, la solution de DA pour afficher ses déviations sur son site perso ou blogue ne permet que très peu de customisation. La solution, je l'ai faite sur mesure sous la forme d'un plugin pour Serendipity [3], mon logiciel de blog: le DeviantPastie. Ce plugin permet de définir une liste sur mesure de déviations à afficher, ou alors d'utiliser une adresse d'un Pastie pour l'afficher dans un format facile à customiser, et qui de plus intègre un cache qui évite de le charger à chaque requête. Dans la barre latérale tout en haut, il y a un exemple de ce que ça donne.

Le plugin n'est pas encore tout à fait terminé, mais une fois que je l'aurai assez testé je le mettrai au téléchargement en open source sous license LGPL. Comme d'habitude, je vous tiens au courant

Liens:

[1] La catégorie Digital Art » Vector Art sur DeviantART

[2] Exemple de traçage vectoriel: Katie Holmes

[3] Serendipity, mon logiciel de blogue

[4] Ma page sur DeviantART, =AeonOfTime

Posté par Argh dans Graphisme à 15:37

Monday, 20 June 2005

Katedra

En ce moment, je suis à la recherche de nouveaux films courts d'animation dans la même veine que "For the Birds", "Chubb Chubbs" et autres - après Rockfish [1], je viens d'en dénicher un qui vaut vraiment le détour: Katedra [2]. Nominé lors des 75èmes Academy Awards [3] (2002), il se dégage de ce film une atmosphère oppressante et mystérieuse. Loin du comique de Chubb Chubbs qui a gagné le Academy Award cette année-là, ce film a cependant une qualité que je ne saurais décrire.

Comme je n'ai pu trouver de lien nulle part (sur la page officielle les liens sont morts...), une petite recherche google m'a permis de dénicher un lien ed2k [4]. Et juste au cas où, j'ai aussi trouvé des liens pour les grand classiques, Chubb Chubbs [5], For the Birds [6] et Gasplanet [7]

[1] Rockfish

[2] Site officiel de Katedra

[3] 75èmes Academy Awards

[4] Télécharger Katedra (~54 Mo)

[5] Télécharger Chubb Chubbs (~77 Mo)

[6] Télécharger For The Birds (~83 Mo)

[7] Télécharger GasPlanet (~51 Mo)

Posté par Argh dans Graphisme à 18:33

Wednesday, 1 June 2005

Les Studios Blur: dans la cour des grands

Une recherche de films de science fiction d'animation sur IMDB m'a mis sur la piste d'un studio américain, Blur, et tout particulièrement d'une de leurs propres créations: Rockfish.

Je ne préfère rien révéler de plus que le titre, c'est bien plus intéressant d'avoir la surprise du scénario que quelques détails seulement peuvent ruiner. Les autres productions du studio sont aussi tout bonnement époustouflantes du côté technique, et saupoudrées d'une bonne dose d'humour. À voir.

Télécharger la vidéo (Quicktime, 58Mo)

Visiter le site (après!)

Capture d'écran:

Posté par Argh dans Graphisme à 13:13

Saturday, 23 April 2005

Eh ben! Adobe achète Macromedia...

D'après le communiqué de presse, pour près de 3,4 Milliards de Dollars (2,6 Milliards d'Euros). Je dois avouer que quand j'ai appris la nouvelle, je suis resté pantois pendant un bon moment. Adobe, le nouveau Microsoft du monde du design? Une chose est sûre: l'avenir d'outils comme Freehand (contre Illustrator) ou encore Fireworks (contre Photoshop + ImageReady) n'est pas du tout certain.

Je pense parcontre que pour Flash tout particulièrement, la main de maître d'Adobe tant au niveau qualité qu'au niveau ergonomie peut être un très bon signe - ces deux n'étant pas vraiment les qualificatifs d'usage pour Flash. Ce que j'attends avec impatience, c'est l'intégration native du format swf dans les outils d'Adobe. Encore que... vu que le SVG d'Adobe et le SWF de Macromedia sont quelque peu concurrents, il est possible qu'il y aura là aussi du changement. Affaire à suivre de très près...

Posté par Argh dans Graphisme à 14:37

Thursday, 10 February 2005

Surprises graphiques...

Pour un design sur lequel je suis en train de travailler, il me fallait une texture un peu spéciale: celle d'un mur de sable tel qu'on peut en trouver a Coober Pedy, en Australie, dans ce village minier où une grande partie de la population vit en sous-sol dans des galeries. Et pour bonne raison, comme Coober Pedy est la capitale mondiale des Opales (exemples), et qu'il fait meilleur en sous-sol (environ 21 degrés presque constants) comme c'est en plein milieu d'un désert

Un ami sur place, gERD, m'a donc pris des clichés dans une de ces galeries et j'en ai fait une texture pour le design en question (je pourrai le montrer dès qu'il sera online), et suis tombé sur quelques surprises. D'abord, même si on comprend bien les effets de calque dans Photoshop et qu'on sait comment ils fonctionnent, on reste parfois pensif quand on voit le résultat (cliquer pour télécharger la texture en taille réelle):

Comment en suis-je arrivé là? Eh bien la texture du mur de sable n'avait aucun relief, donc j'ai dupliqué le calque, et appliqué le filtre 'Emboss' qui fait ressortir les aspérités. Ensuite, je voulais que les deux couches se confondent pour créer du relief. Simple... mais c'est là que j'ai choisi l'effet 'Color Burn' (désolé, je n'ai que la version anglaise de Photoshop) et que cette texture bizarroïde de métal sanguinolent m'est apparue. Maintenant je sais comment ils ont fait les textures dans Doom III

Mais je n'étais pas au bout de mes surprises - comme ma texture va être utilisée pour le fond du site, il fallait qu'elle puisse se répéter. Pour cela, j'ai dû la préparer un peu, et c'est là que m'est apparu ceci:

Aaaah, j'adore le graphisme

Posté par Argh dans Graphisme à 11:09

Wednesday, 9 February 2005

Des fonds d'écran un peu différents

Un site auquel je suis abonné depuis bientôt deux ans, et qui ne cesse de m'émerveiller: GameWallpapers. Des Fonds d'écran tout autour de jeux PC, Playstation ou Xbox, mais d'une qualité vraiment pas ordinaire... Chaque fond d'écran est crée par des artistes de l'entreprise qui se cache derrière, Flamy Frog, en se basant sur le concept art du jeu. Chaque fond d'écran est disponible de 800x600 à 1600x1200, et il y en a même pour écran double ou écran large.

Une grande partie des fonds d'écran sont gratuits, mais la plus grande partie est payante - et je ne le regrette pas une seconde, les mises à jour étant très fréquentes (au moins 1 fond d'écran tous les 2 ours).

Posté par Argh dans Graphisme à 17:54

Wednesday, 12 January 2005

Du joli en perspective!

Même si j'aime bien le côté sobre de mon blog, il y a quelques éléments qui ne vont pas vraiment de pair avec le design actuel... le nom de domaine, déjà: avec temple-du-argh.net, on s'attend à quelque-chose d'un peu plus 'fourni'. Et puis vu que c'est tellement sobre, je retiens souvent mes petits délires - et ça c'est probablement ce qui est le plus dommage. L'idéal, ce serait un design sobre-déjanté vu que mes billets sont un joyeux mélange avec les traductions du blog de php-tools, les billets sur mon entreprise et mes petits délires... Comme j'écoute les Dubliners, Scooter, Matmatah et autres en vrac, cela ne me choque pas personnellement, mais le design actuel manque un peu de fantaisie.

J'ai donc décidé de créer un design qui fera (je l'espère) honneur au grand Argh. J'ai commencé par créer une véritable représentation graphique du Argh avec Adobe Illustrator*, et une ébauche de Design a vu le jour hier soir. Le Argh va bientôt avoir un temple digne de ce nom!

*: si vous utilisez Macromedia Freehand, je ne puis que vous encourager à le désinstaller et jeter le CD, la boîte, le manuel et le reste à la poubelle et d'y mettre le feu. Un ami m'a récemment fait la même remarque comme je travaillais avec, et en dépit de mon immense sens critique (surtout après une remarque comme-ça), je dois avouer que Illustrator est un véritable joyau.

Posté par Argh dans Graphisme à 11:28