



1– Préambule

- 1– [Préambule](#)
- 2– [Les outils](#)
- 3– [La botte secrète d'Artstream](#)
- 4– [Pas à pas](#)
 - [Étape 1: Dessin de la nuit](#)
 - [Étape 2: Dessin de l'astre brillant](#)
 - [Étape 3: Dessin du halo lumineux](#)
 - [Étape 4: Dessin de la planète rouge](#)
 - [Étape 5: Modelage de la planète par ajout de vertices](#)
 - [Étape 6: Modelage de la planète par coloration des vertices](#)
 - [Étape 7: Réalisation de la bordure lumineuse](#)
- 5– [Sauvegarder](#)
- 6– [Conclusion](#)
- 7– [Un dernier mot](#)



[Retour à la section 2D](#)

Quand Adobe propose une nouvelle version de l'un de ses produits, il ne se trouve pas une revue informatique pour oublier de se joindre à la dithyrambe habituelle. Voici qu'apparaît Illustrator 9. A n'en pas douter, il n'y aura aucune voix discordante dans le concert de louanges, d'ailleurs très souvent méritées, et il ne se trouvera aucun laudateur, sûrement stimulé par un budget publicitaire suspendu comme l'épée de Damoclès sur les publications en recherche perpétuelle de manne sonnante et rébuchante, pour s'abstenir de préciser combien cette nouvelle version est géniale. A se demander comment on a bien pu faire sans elle jusqu'ici...

Tout cela n'aurait aucune importance si le graphiste GPL sous Linux ne ressentait comme une frustration d'avoir choisi un système d'exploitation si pauvre en outils de qualité. Il sent comme des envies de migrer, d'aller voir si l'herbe du pâturage voisin est vraiment plus verte que la sienne.

Que va-t'il être mis en avant à propos d'Illustrator 9?

Qu'il gère la transparence, ce qui est vrai, et que, peut-être, il l'a inventée inventée; qu'il permet l'application d'un flou gaussien sur une forme vectorielle, qu'il peut enfin mélanger allègrement bitmap et vecteur, et appliquer des filtres à ses créations...

Tout cela est vrai encore, mais c'est loin d'être une exclusivité. Et encore moins une première. Linux permet déjà ces manipulations fantastiques, et même mieux. L'image ci-dessous, qui est une image vectorielle, sans retouche bitmap, sans inclusion de texture produite sous Linux tendrait à le prouver.





2 – Les outils

- 1- [Préambule](#)
- 2- [Les outils](#)
- 3- [La botte secrète d'Artstream](#)
- 4- [Pas à pas](#)
 - [Etape 1: Dessin de la nuit](#)
 - [Etape 2: Dessin de l'astre brillant](#)
 - [Etape 3: Dessin du halo lumineux](#)
 - [Etape 4: Dessin de la planète rouge](#)
 - [Etape 5: Modelage de la planète par ajout de vertices](#)
 - [Etape 6: Modelage de la planète par coloration des vertices](#)
 - [Etape 7: Réalisation de la bordure lumineuse](#)
- 5- [Sauvegarder](#)
- 6- [Conclusion](#)
- 7- [Un dernier mot](#)



[Retour à la section 2D](#)

Pour ce qui est de la transparence, inutile d'aller chercher un programme très professionnel: Star Draw, de la suite Star Office, la gère, mais d'une manière un peu trop sommaire pour mériter que l'on s'y attarde. Cependant, Star Draw autorise bien d'autres choses originales comme la vectorisation d'images bitmap, la transformation d'objets vectoriels en objets 3D, qu'il s'agisse d'un texte ou d'une forme libre ou d'une image bitmap après sa vectorisation, la cotation, la création d'organigramme avec connecteurs dépendants, la manipulation des calques...

On reste cependant éloigné d'Illustrator. Pour une ressemblance, voire pour des performances, plus proches sinon plus importantes il convient de se tourner vers Canvas7 de Deneba. Transparence, filtres sur bitmap, mélanges des calques avec des effets similaires à ceux de Gimp, conversion de textes ou de formes en objets 3D, gestion inégalée des dégradés grâce aux "sprite tool", calibration des couleurs, modèles RGB, HSV et CMJN, dialogues avec les produits Adobe par le biais de ses formats natifs reconnus.... La trousse à outils complète du graphiste Linux pourrait raisonnablement être celle-ci.

Mais l'on attend encore l'arrivée au galop de la machinerie lourde de Corel avant de se prononcer. Sans oublier la venue très prochaine du Sketch nouveau, libre et gratuit, qui va offrir l'antialias et la transparence....

Cependant, à mon avis, le bijou méconnu s'appelle Artstream, de Mediascape.²

Il autorise la réalisation d'images vectorielles réalistes de ce type:





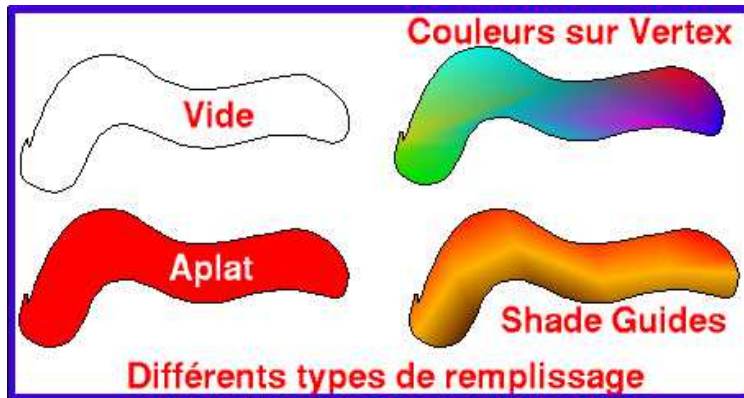
3 – La botte secrète d'Artstream

De prime abord, ce logiciel développé en Motif pour les stations SGI et en cours de portage sur Linux, a de quoi surprendre par son interface d'apparence désordonnée. Il faut le fréquenter assidûment pour passer outre cette impression et découvrir ce qui en fait son charme, sa puissance et son originalité.

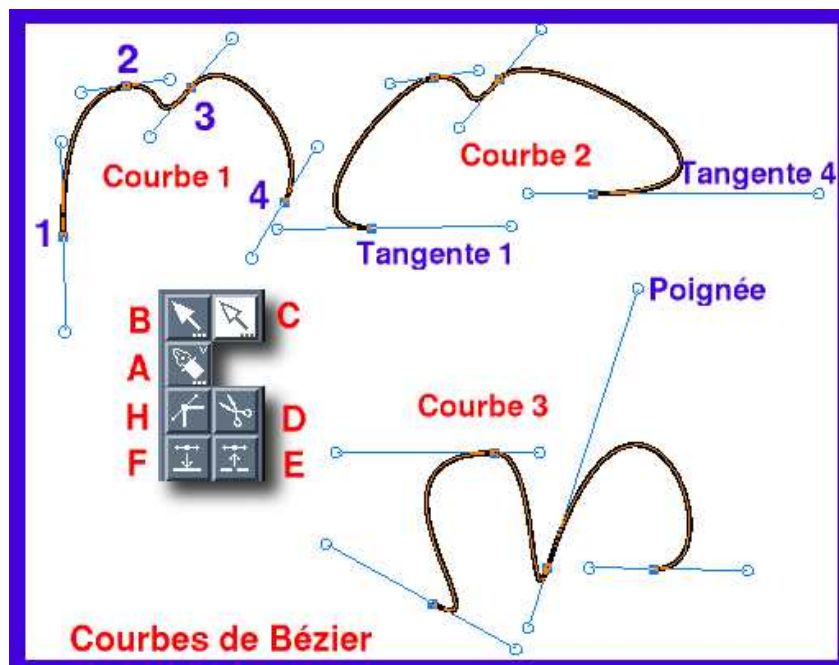
Commençons par le début...

Tout logiciel de dessin vectoriel utilise les courbes de Bézier. Une illustration vectorielle n'est rien d'autre qu'un ensemble de ces courbes, disposées de sorte à obtenir des formes closes, vides ou remplies par un aplat ou un dégradé. La nouveauté qui nous préoccupe, c'est la transparence à des degrés plus ou moins importants de ce remplissage.

- 1- [Préambule](#)
- 2- [Les outils](#)
- 3- [La botte secrète d'Artstream](#)
- 4- [Pas à pas](#)
 - [Etape 1: Dessin de la nuit](#)
 - [Etape 2: Dessin de l'astre brillant](#)
 - [Etape 3: Dessin du halo lumineux](#)
 - [Etape 4: Dessin de la planète rouge](#)
 - [Etape 5: Modelage de la planète par ajout de vertices](#)
 - [Etape 6: Modelage de la planète par coloration des vertices](#)
 - [Etape 7: Réalisation de la bordure lumineuse](#)
- 5- [Sauvegarder](#)
- 6- [Conclusion](#)
- 7- [Un dernier mot](#)



Or une courbe de Bézier est caractérisée par ses points de contrôle (noeuds ou "vertex"). Le contrôle s'exerce sur la forme de la courbe par l'intermédiaire des tangentes à celle-ci aux points de contrôle.



[Retour à la section 2D](#)

[Suite --->](#)



Et puis c'est tout. Il n'y a rien d'autre à contrôler. Dans tous les logiciels. Sauf dans Artstream.

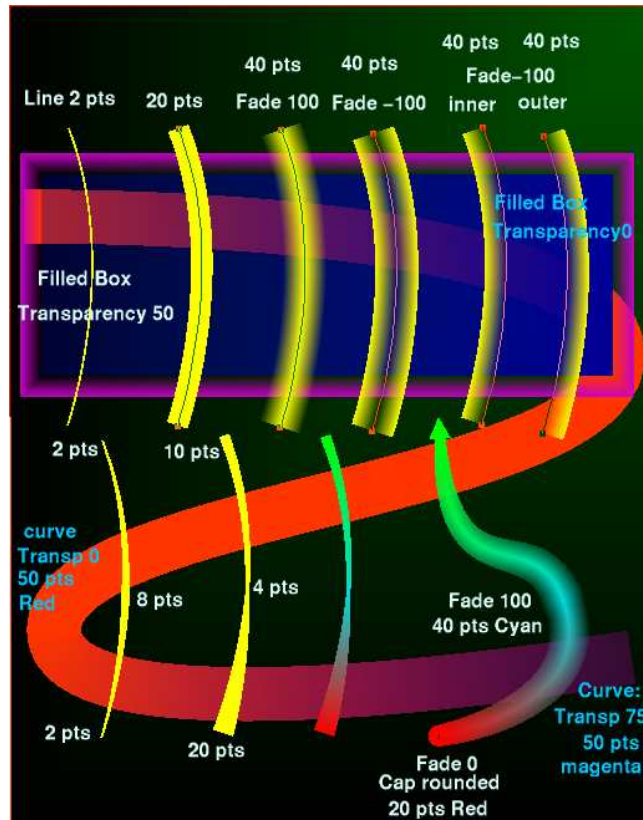
En effet, à chaque point de contrôle peut être assignées une couleur et une transparence, différentes ou identiques, au choix. On imagine donc facilement qu'une forme quelconque devienne de la sorte multicolore et estompée. Mais ce n'est pas fini: une forme, c'est avant tout un contour, c'est à dire la courbe de Bézier elle-même, caractérisée par ses vertices (noeuds), que l'on peut augmenter ou diminuer en nombre. Chacun de ces points peut recevoir lui aussi une couleur et une transparence propre, mais surtout une épaisseur et un estompage (fading) particuliers. Ainsi, un contour peut être progressif puis dégressif, arc en ciel, et disparaître et réapparaître. A ma connaissance, même le grand Illustrator ne sait pas faire cela.

L'image suivante résume ce qui vient d'être dit, qui est le secret de la puissance d'Artstream.

- 1- [Préambule](#)
- 2- [Les outils](#)
- 3- [La boîte secrète d'Artstream](#)
- 4- [Pas à pas](#)
 - [Etape 1: Dessin de la nuit](#)
 - [Etape 2: Dessin de l'astre brillant](#)
 - [Etape 3: Dessin du halo lumineux](#)
 - [Etape 4: Dessin de la planète rouge](#)
 - [Etape 5: Modelage de la planète par ajout de vertices](#)
 - [Etape 6: Modelage de la planète par coloration des vertices](#)
 - [Etape 7: Réalisation de la bordure lumineuse](#)
- 5- [Sauvegarder](#)
- 6- [Conclusion](#)
- 7- [Un dernier mot](#)



[Retour à la section 2D](#)



Le fond sombre est dégradé dans l'angle supérieur droite; le rectangle à bordure mauve est rempli d'un aplat bleu opaque à droite et transparent à 50% à gauche; la courbe rouge en Z a une épaisseur constante de 50 points, mais le point de contrôle de son extrémité inférieure basse a reçu une transparence de 75% et une couleur magenta. Les courbes jaunes sont identiques mais avec des épaisseurs constantes ou variables différentes, des estompages variés.... Découvrez et appréciez.

Par le jeu de ces possibilités, on réalise l'image de ce lever de planète en moins de 5 minutes avec un rectangle et deux cercles. Comment? Suivez le guide.





4 – Pas à pas Etape1: dessin de la nuit

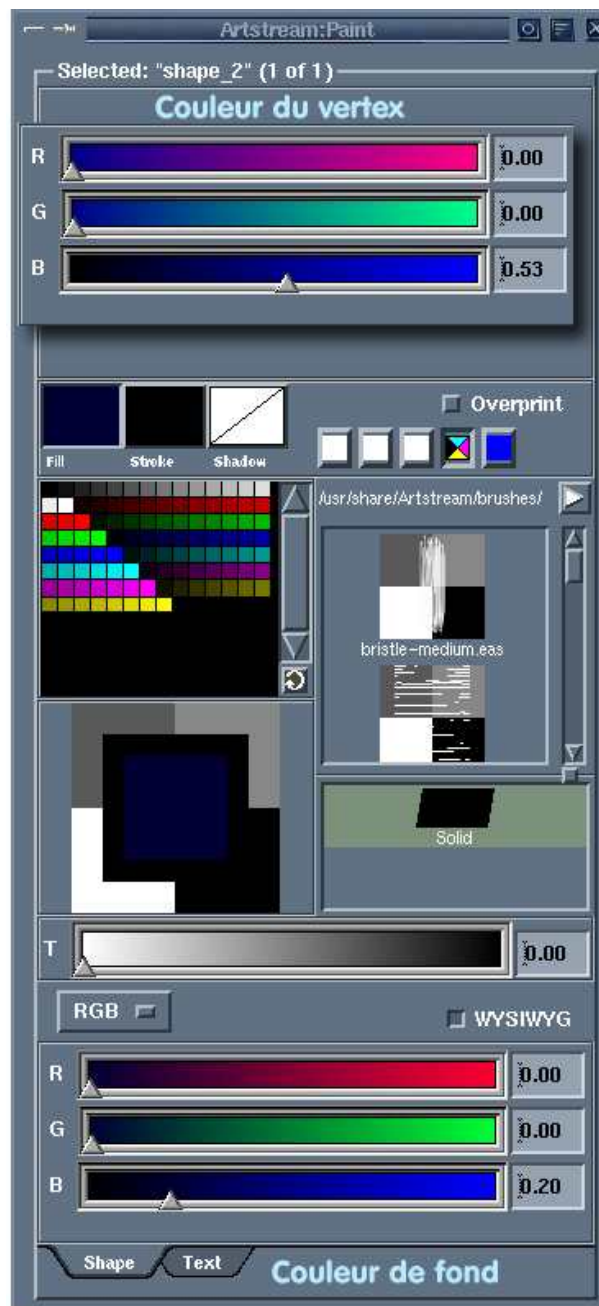
- 1- [Préambule](#)
- 2- [Les outils](#)
- 3- [La botte secrète d'Artstream](#)
- 4- [Pas à pas](#)
 - [Etape 1: Dessin de la nuit](#)
 - [Etape 2: Dessin de l'astre brillant](#)
 - [Etape 3: Dessin du halo lumineux](#)
 - [Etape 4: Dessin de la planète rouge](#)
 - [Etape 5: Modelage de la planète par ajout de vertices](#)
 - [Etape 6: Modelage de la planète par coloration des vertices](#)
 - [Etape 7: Réalisation de la bordure lumineuse](#)
- 5- [Sauvegarder](#)
- 6- [Conclusion](#)
- 7- [Un dernier mot](#)

Dessiner un rectangle qui représentera la nuit sidérale. Pour en donner l'illusion, on pourrait le remplir de noir, mais si l'on tient compte du fait que lorsque la lune brille, le ciel est plutôt bleu.. nuit, et que dans notre image un astre lumineux apparaît derrière la planète rouge, on optera, par analogie, pour une couleur bleu très sombre (RGB 0-0-0.20).

Pour remplir une surface il faut, d'une part, qu'elle soit sélectionnée (outil 1 sur la palette outil de l'image Etape1) et d'autre part que l'option "Fill" soit choisie et validée grâce à l'icône en pointe de diamant colorée dans la palette "Paint" à laquelle on accède par >Windows>Paint.



[Retour à la section 2D](#)



[Suite -->](#)



- 1- [Préambule](#)
- 2- [Les outils](#)
- 3- [La botte secrète d'Artstream](#)
- 4- [Pas à pas](#)
 - [Étape 1: Dessin de la nuit](#)
 - [Étape 2: Dessin de l'astre brillant](#)
 - [Étape 3: Dessin du halo lumineux](#)
 - [Étape 4: Dessin de la planète rouge](#)
 - [Étape 5: Modelage de la planète par ajout de vertices](#)
 - [Étape 6: Modelage de la planète par coloration des vertices](#)
 - [Étape 7: Réalisation de la bordure lumineuse](#)
- 5- [Sauvegarder](#)
- 6- [Conclusion](#)
- 7- [Un dernier mot](#)



[Retour à la section 2D](#)

La palette "Paint" permet de contrôler les couleurs RGB, HSV et CMYK (pour l'instant, cette option est prévue mais n'active rien); elle permet aussi le réglage de la transparence, le choix des brosses (géniales), du remplissage (Fill) ou du contour (Stroke) avec ses options spécifiques abordées plus loin.

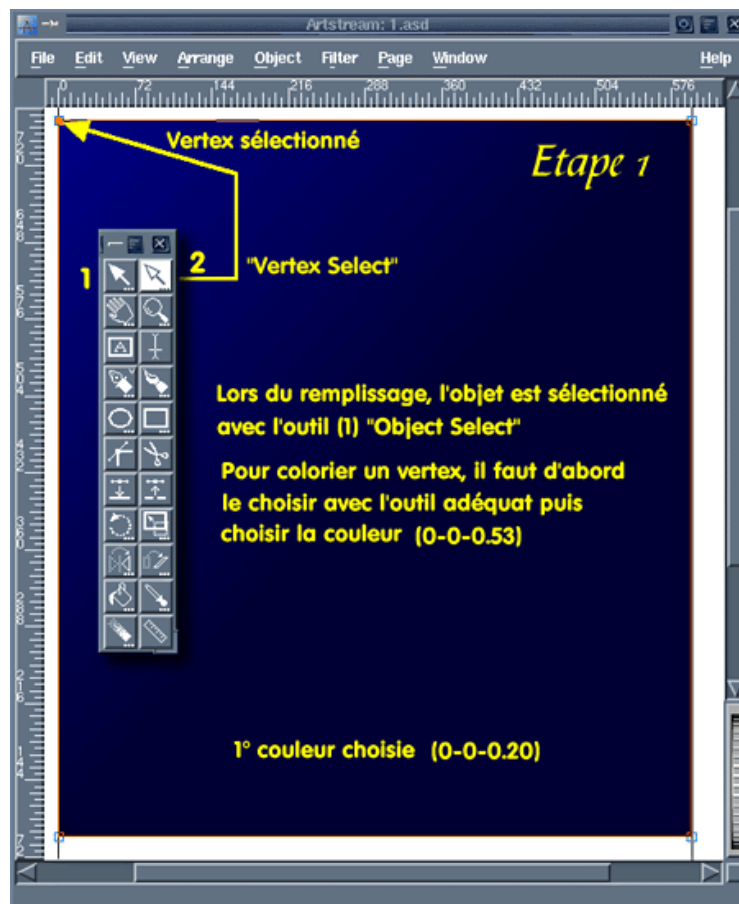
Lorsque le fond est rempli avec la couleur unie choisie, activer l'outil "Move Vertex" (outil 2) et cliquer sur le rectangle. Les points de contrôle de celui-ci, au nombre de quatre peuvent être alors sélectionnés et travaillés de plusieurs manières. Pour intervenir sur un seul point, cliquer dessus. Pour en choisir plusieurs, cliquer dessus un à un tout en maintenant Shift enfoncé, ou tracer une fenêtre de sélection qui les contiendra.

Ici, on s'intéressera uniquement au point supérieur gauche. Cliquer dessus et choisir une couleur d'un bleu plus clair, ">Ici, on s'intéressera uniquement au point supérieur gauche. Cliquer dessus et choisir une couleur d'un bleu plus clair, par exemple 0-0-0.53.

Immédiatement le rectangle bleu nuit se colore d'un bleu dégradé à partir de du vertex sélectionné. On pourrait affecter à cette zone un degré de transparence, dont nous n'avons pas besoin, puisqu'il n'y a rien à voir sous le rectangle. Mais si il y avait eu une autre forme à un niveau inférieur, celle-ci apparaîtrait avec un superbe effet de fondu enchaîné.

Pour l'instant, on obtient une teinte plus claire comme le serait le ciel de nuit dans une zone comportant un astre brillant.

L'image Etape 1 montre le résultat de l'opération



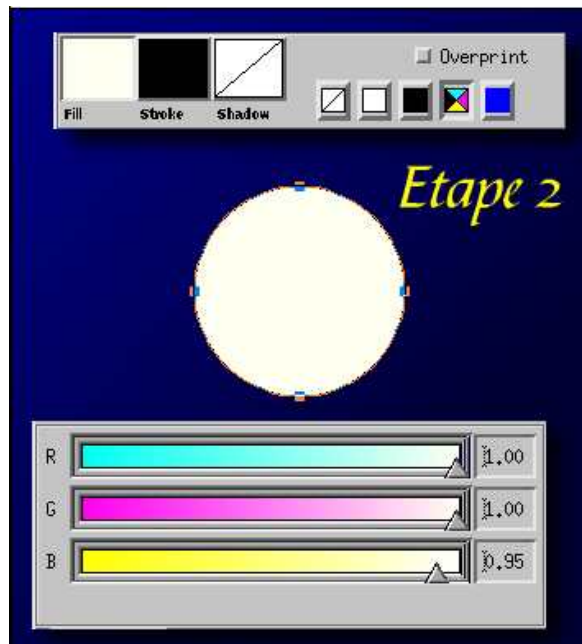


Etape 2: dessin de l'astre brillant

La particularité de cet astre est d'émettre de la lumière qui s'amenuise en fonction de l'éloignement du centre d'émission. Avec un outil de dessin bitmap genre Gimp, l'outil de flou gaussien permet la mise en place de cet effet. Mais en vectoriel, seul Artstream l'autorise.

En premier lieu, il convient de tracer un cercle est de le remplir d'une couleur très pâle, presque blanche. Evidemment, il faut placer ce cercle dans la zone de ciel moins sombre. L'image Etape 2 montre le résultat de l'opération

- 1- [Préambule](#)
- 2- [Les outils](#)
- 3- [La boîte secrète d'Artstream](#)
- 4- [Pas à pas](#)
 - [Etape 1: Dessin de la nuit](#)
 - [Etape 2: Dessin de l'astre brillant](#)
 - [Etape 3: Dessin du halo lumineux](#)
 - [Etape 4: Dessin de la planète rouge](#)
 - [Etape 5: Modelage de la planète par ajout de vertices](#)
 - [Etape 6: Modelage de la planète par coloration des vertices](#)
 - [Etape 7: Réalisation de la bordure lumineuse](#)
- 5- [Sauvegarder](#)
- 6- [Conclusion](#)
- 7- [Un dernier mot](#)



[Retour à la section 2D](#)



Etape 3: dessin du halo lumineux

En fait de dessin, il n'y a rien à faire: le halo n'est rien d'autre que le contour du cercle précédent, pour l'instant de couleur noire et d'épaisseur 1 point, que nous allons modifier. Pour cela, dans la palette "Paint", activer "Stroke", donner au contour une épaisseur de 340 points, un estompage "Fade rate" de 100, n'autoriser l'effet qu'à l'extérieur du cercle avec "Outer" et appliquer une couleur à peine plus teintée que celle de la planète elle-même.

C'est tout. Facile, non? Qui dit mieux?

Voir les paramètres décrits sur l'image Etape 3

- 1- [Préambule](#)
- 2- [Les outils](#)
- 3- [La botte secrète d'Artstream](#)
- 4- [Pas à pas](#)
 - [Etape 1: Dessin de la nuit](#)
 - [Etape 2: Dessin de l'astre brillant](#)
 - [Etape 3: Dessin du halo lumineux](#)
 - [Etape 4: Dessin de la planète rouge](#)
 - [Etape 5: Modelage de la planète par ajout de vertices](#)
 - [Etape 6: Modelage de la planète par coloration des vertices](#)
 - [Etape 7: Réalisation de la bordure lumineuse](#)
- 5- [Sauvegarder](#)
- 6- [Conclusion](#)
- 7- [Un dernier mot](#)



[Retour à la section 2D](#)





Etape 4: dessin de la planète rouge

On l'aura compris: un planète n'est rien d'autre qu'un cercle. Traçons donc un cercle de diamètre plus important que le précédent de sorte qu'il le recouvre en partie, puis remplissons-le d'un beau rouge éclatant (en vert, ça marcherait aussi, bien entendu!) Voir résultats sur l'image Etape 4

- 1- [Préambule](#)
- 2- [Les outils](#)
- 3- [La boîte secrète d'Artstream](#)
- 4- [Pas à pas](#)
 - [Etape 1: Dessin de la nuit](#)
 - [Etape 2: Dessin de l'astre brillant](#)
 - [Etape 3: Dessin du halo lumineux](#)
 - [Etape 4: Dessin de la planète rouge](#)
 - [Etape 5: Modelage de la planète par ajout de vertices](#)
 - [Etape 6: Modelage de la planète par coloration des vertices](#)
 - [Etape 7: Réalisation de la bordure lumineuse](#)
- 5- [Sauvegarder](#)
- 6- [Conclusion](#)
- 7- [Un dernier mot](#)

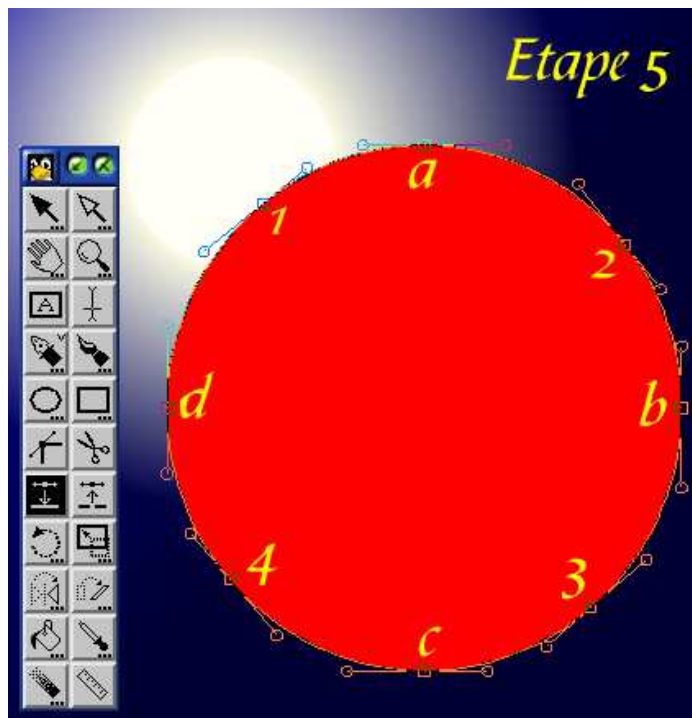


[Retour à la section 2D](#)

**Etape 5: modelage de la planète par ajout de vertices (noeuds)**

Actuellement, celle-ci est un cercle plat peint en rouge; rien n'indique qu'il s'agit d'une sphère. Il y manque des ombres et ce dégradé de couleurs que le moindre outil vectoriel sait générer à la perfection. Sauf Artstream (pour l'instant, mais ce ne saurait durer) qui utilise des méthodes originales, performantes mais plus complexes à mettre en oeuvre, comme les "Shade Guides" et la "peinture sur vertex".

Le résultat est d'autant plus contrôlable qu'il y a plus de points de contrôle: logique. Le cercle d'origine en comporte quatre, repérés ici a, b, c et d. Ajoutons quatre intermédiaires numérotés 1, 2, 3 et 4. Utiliser pour cela l'outil "Insert point" de la palette "Toolbar". Les disposer comme sur l'image Etape 5



- 1- [Préambule](#)
- 2- [Les outils](#)
- 3- [La botte secrète d'Artstream](#)
- 4- [Pas à pas](#)
 - [Etape 1: Dessin de la nuit](#)
 - [Etape 2: Dessin de l'astre brillant](#)
 - [Etape 3: Dessin du halo lumineux](#)
 - [Etape 4: Dessin de la planète rouge](#)
 - [Etape 5: Modelage de la planète par ajout de vertices](#)
 - [Etape 6: Modelage de la planète par coloration des vertices](#)
 - [Etape 7: Réalisation de la bordure lumineuse](#)
- 5- [Sauvegarder](#)
- 6- [Conclusion](#)
- 7- [Un dernier mot](#)

[Retour à la section 2D](#)



Etape 6: modelage de la planète par coloration des vertices

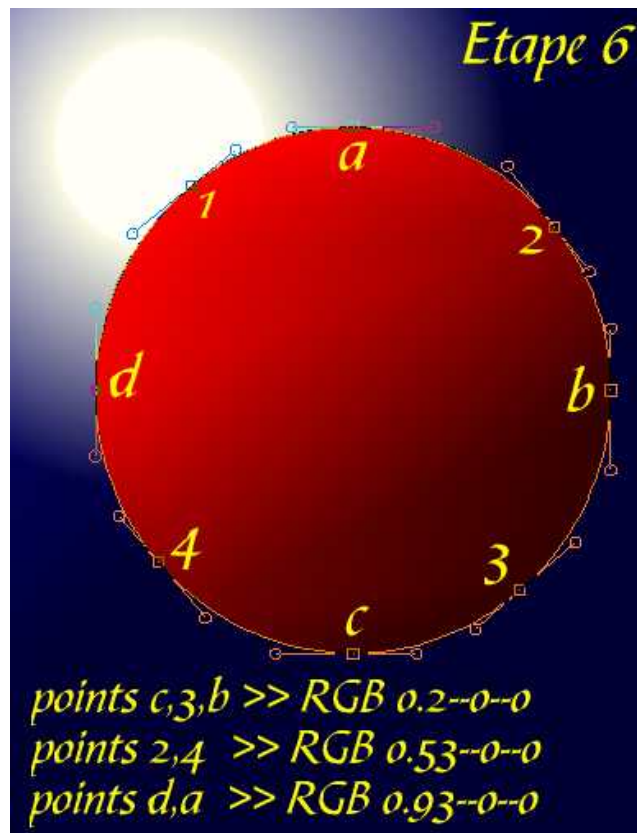
Comme il a déjà été dit, chaque vertex peut recevoir des attributs qui affecteront soit la portion de contour qu'il contrôle, soit la zone de remplissage qui en dépend. Nous allons user de la seconde possibilité pour créer un effet d'ombrage. On comprend en effet que la lumière se situant à onze heures, comme disent les militaires, la zone opposée de la planète rouge doit se trouver dans l'ombre du fait de sa sphéricité. On comprend également que le passage de la lumière vers l'ombre doit se faire graduellement, d'où l'emploi d'un dégradé de couleur rouge --> rouge très sombre.

Pour ce faire, activer l'outil "Move vertex" et choisir l'option "Fill" dans la palette "Paint". Sélectionner les points et leur affecter les couleurs comme indiqué par l'image Etape 6

- 1- [Préambule](#)
- 2- [Les outils](#)
- 3- [La botte secrète d'Artstream](#)
- 4- [Pas à pas](#)
 - [Etape 1: Dessin de la nuit](#)
 - [Etape 2: Dessin de l'astre brillant](#)
 - [Etape 3: Dessin du halo lumineux](#)
 - [Etape 4: Dessin de la planète rouge](#)
 - [Etape 5: Modelage de la planète par ajout de vertices](#)
 - [Etape 6: Modelage de la planète par coloration des vertices](#)
 - [Etape 7: Réalisation de la bordure lumineuse](#)
- 5- [Sauvegarder](#)
- 6- [Conclusion](#)
- 7- [Un dernier mot](#)



[Retour à la section 2D](#)

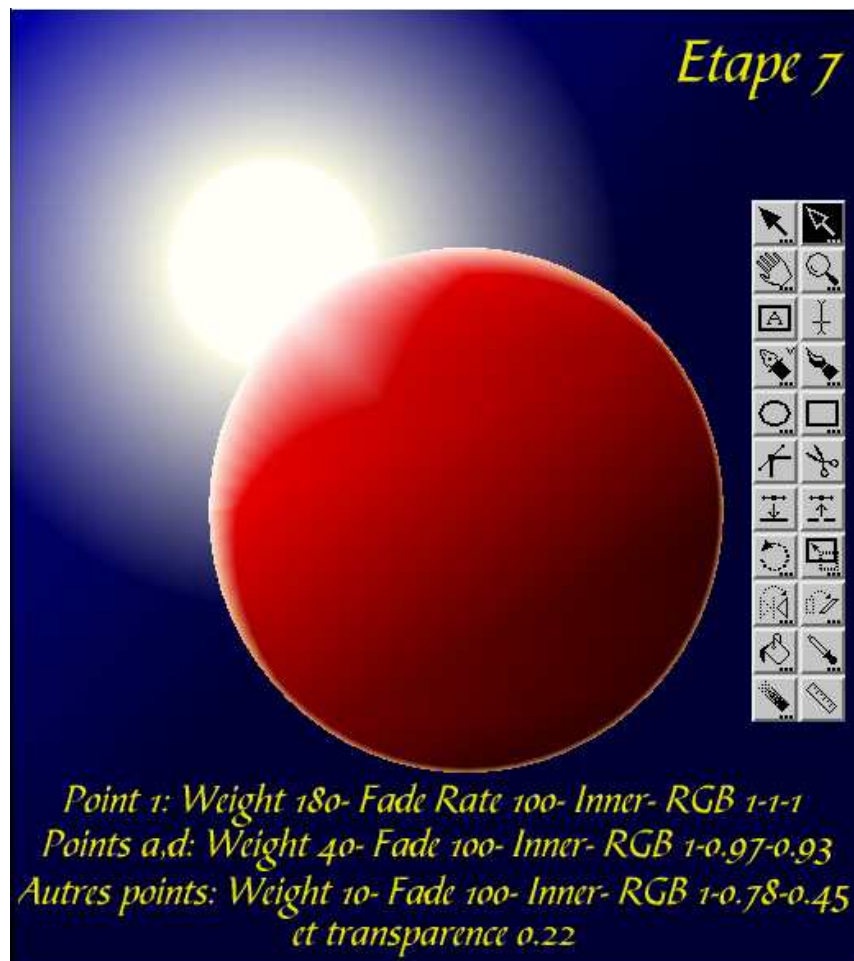




Etape 7: réalisation de la bordure lumineuse

Au point 1 de la planète rouge, on imagine facilement que la lumière de l'astre brillant va "glisser" sur sa surface avant de s'arrêter en s'amenuisant; il en sera de même aux points a et d, mais à un degré moindre; quant aux autres points, ils seront illuminés finement et révéleront le contour de la planète comme le soleil le fait pour notre satellite lors d'une éclipse totale. En fait, il s'agit de créer un contour d'épaisseur et de couleur variables au cercle rouge.

Pour ce faire, comme précédemment, les vertices doivent être sélectionnés à l'aide de l'outil "Move Vertex", et l'option "Stroke" doit être validée dans la palette "Paint". Tous les réglages à effectuer sur les vertices sont indiqués sur l'image Etape7



- 1- [Préambule](#)
- 2- [Les outils](#)
- 3- [La botte secrète d'Artstream](#)
- 4- [Pas à pas](#)
 - [Etape 1: Dessin de la nuit](#)
 - [Etape 2: Dessin de l'astre brillant](#)
 - [Etape 3: Dessin du halo lumineux](#)
 - [Etape 4: Dessin de la planète rouge](#)
 - [Etape 5: Modelage de la planète par ajout de vertices](#)
 - [Etape 6: Modelage de la planète par coloration des vertices](#)
 - [Etape 7: Réalisation de la bordure lumineuse](#)
- 5- [Sauvegarder](#)
- 6- [Conclusion](#)
- 7- [Un dernier mot](#)



[Retour à la section 2D](#)

Et c'est fini. Simple non?



5 – Sauvegarder

Il ne reste en fait plus qu'à signer le chef d'oeuvre, et à le sauvegarder, ce qui se fait au format ASD par défaut.. L'exportation pourra se faire au format EPS, Artstream Brush ou Inventor Model.. pas très courants, quand même. Mais si l'on veut exhiber sa création, il est préférable d'opter pour un format bitmap. Il sera alors impératif de passer par les fonctions d'impression du programme et de choisir d'imprimer dans un fichier "Destination : File".

Le format de sauvegarde est à choisir parmi les possibilités suivantes:PDF, HTML, PostScript, OpenGL, BMP, FIT, SGI, JFIF, Raw, TIFF, PNG, GIF, XPM....

Les résolutions prédéfinies s'échelonnent de 72 à 800 dpi, 300 dpi étant l'option par défaut; l'antialiasing est possible de 0 à 66, la compression du fichier est inactive ou exécutée suivant la méthode SGI RLE, le modèle de couleur pouvant être Luminance, Luminance alpha, RGB ou RGBA.

Après essai, un bon compromis entre qualité, taille du fichier et rapidité de réalisation s'obtient avec un format PNG, en 150 dpi et un antialiasing de 8. Mais on peut tout essayer et avoir un avis différent.

- 1- [Préambule](#)
- 2- [Les outils](#)
- 3- [La botte secrète d'Artstream](#)
- 4- [Pas à pas](#)
 - [Etape 1: Dessin de la nuit](#)
 - [Etape 2: Dessin de l'astre brillant](#)
 - [Etape 3: Dessin du halo lumineux](#)
 - [Etape 4: Dessin de la planète rouge](#)
 - [Etape 5: Modelage de la planète par ajout de vertices](#)
 - [Etape 6: Modelage de la planète par coloration des vertices](#)
 - [Etape 7: Réalisation de la bordure lumineuse](#)
- 5- [Sauvegarder](#)
- 6- [Conclusion](#)
- 7- [Un dernier mot](#)



[Retour à la section 2D](#)



6– Conclusion

Eu égard aux possibilités des outils vectoriels en général sous Linux, et aux fonctions très futées d'Artstream, le graphiste linuxien n'a aucun complexe à éprouver comparativement aux graphistes macintoshiens. Ses outils ressemblent-ils d'avantage à un Opinel qu'au couteau de l'Armée Suisse du voisin? Peu importe: son imagination et sa maîtrise des techniques pallieront les insuffisances –si tant est qu'elles existent– matérielles et affûteront son talent.

Car il convient de ne pas oublier l'essentiel: un tableau réussi, un dessin évocateur, une oeuvre digne d'intérêt, n'est en aucune manière due aux pinceaux ou à l'ordinateur qui l'a matérialisée mais bien au peintre ou à l'infographiste qui utilisait ces objets. A vous. Et à votre talent. Qui est fait de 90% de travail, et de 0% de facilité.



- 1– [Préambule](#)
- 2– [Les outils](#)
- 3– [La botte secrète d'Artstream](#)
- 4– [Pas à pas](#)
 - [Etape 1: Dessin de la nuit](#)
 - [Etape 2: Dessin de l'astre brillant](#)
 - [Etape 3: Dessin du halo lumineux](#)
 - [Etape 4: Dessin de la planète rouge](#)
 - [Etape 5: Modelage de la planète par ajout de vertices](#)
 - [Etape 6: Modelage de la planète par coloration des vertices](#)
 - [Etape 7: Réalisation de la bordure lumineuse](#)
- 5– [Sauvegarder](#)
- 6– [Conclusion](#)
- 7– [Un dernier mot](#)



[Retour à la section 2D](#)



7 – Un dernier mot

Artstream se trouve sous forme d'archive rpm sur le site de Mediascape à l'adresse suivante: <<http://www.mediascape.com/linuxrpm.html>>

Il s'agit d'un produit commercial, actuellement en bêta-test. Le téléchargement en mode démo est libre, ce qui permet de le découvrir. Par la suite, il est possible d'obtenir une licence valable 30 jours. c'est actuellement (mai 2000) une opportunité à saisir. En effet, si lors de l'utilisation du logiciel vous découvrez des bogues, et il y en a, ou que vous faites parvenir à Howard Luby, chez Mediascape, vos travaux, vous recevrez en remerciements une licence illimitée.

Chacun est libre de préférer le logiciel GPL pur jus à cette opération mercantile, il va de soi...André PASCUAL andre@linuxgraphic.org

- 1- [Préambule](#)
- 2- [Les outils](#)
- 3- [La botte secrète d'Artstream](#)
- 4- [Pas à pas](#)
 - [Etape 1: Dessin de la nuit](#)
 - [Etape 2: Dessin de l'astre brillant](#)
 - [Etape 3: Dessin du halo lumineux](#)
 - [Etape 4: Dessin de la planète rouge](#)
 - [Etape 5: Modelage de la planète par ajout de vertices](#)
 - [Etape 6: Modelage de la planète par coloration des vertices](#)
 - [Etape 7: Réalisation de la bordure lumineuse](#)
- 5- [Sauvegarder](#)
- 6- [Conclusion](#)
- 7- [Un dernier mot](#)



[Retour à la section 2D](#)