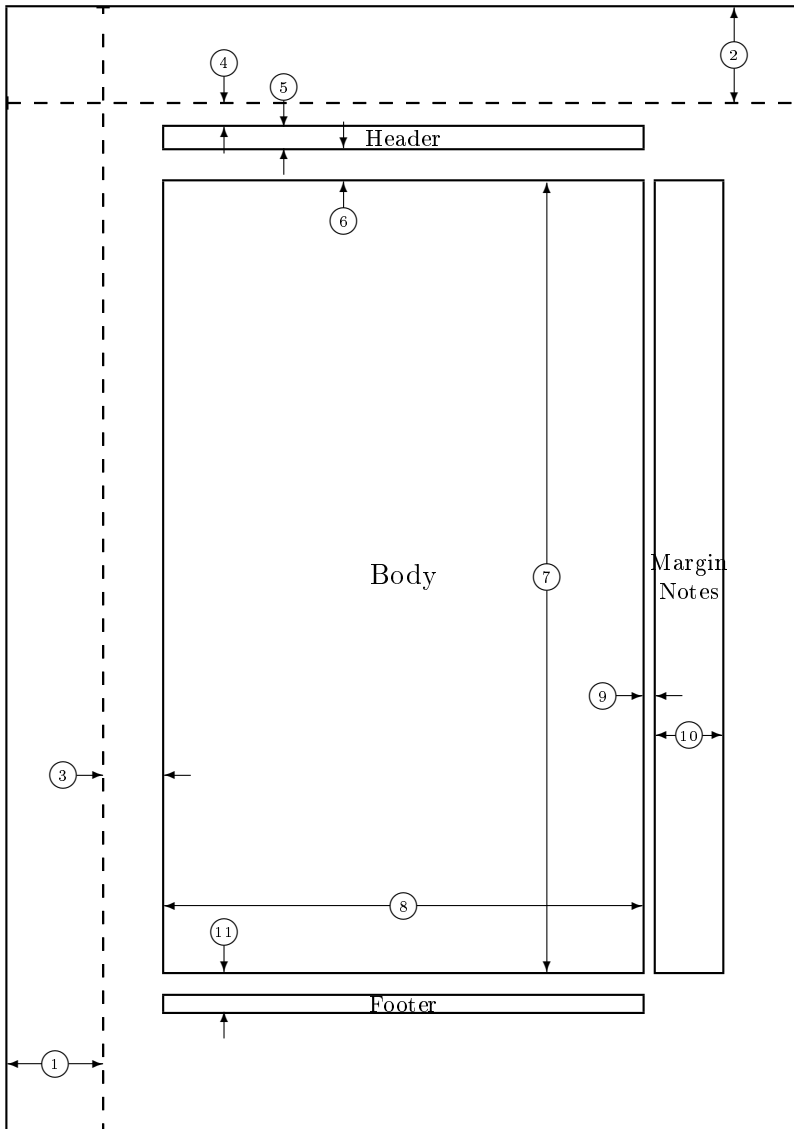


Manuel technique du Parking Maudit

Thierry Boudet (aka *tTh*)

6 novembre 2008



- | | | | |
|----|-----------------------|----|----------------------------------|
| 1 | one inch + \hoffset | 2 | one inch + \voffset |
| 3 | \oddsidemargin = 46pt | 4 | \topmargin = 18pt |
| 5 | \headheight = 16pt | 6 | \headsep = 25pt |
| 7 | \textheight = 595pt | 8 | \textwidth = 360pt |
| 9 | \marginparsep = 10pt | 10 | \marginparwidth = 50pt |
| 11 | \footskip = 30pt | | \marginparpush = 5pt (not shown) |
| | \hoffset = 0pt | | \voffset = 0pt |
| | \paperwidth = 597pt | | \paperheight = 845pt |

Table des matières

1	Les origines.	4
2	L'historique.	4
2.1	Le présent	4
3	Le contexte.	5
4	Les composants.	5
4.1	La plipzone.	6
4.2	Les avenues.	6
4.3	Le petit village.	6
4.4	Les boutiques.	7
4.5	Les maisons.	7
4.6	Les petits trucs.	8
4.7	La raffinerie.	8
4.8	Le <i>SixPack</i> maudit	9
4.9	Le «Starbat»	9
4.10	Le chateau-fort.	9
4.11	Une hacienda.	10
4.12	Les <i>Towers</i>	10
4.13	Les Eoliennes.	10
4.14	Un lotissement.	11
4.15	Les monuments.	11
4.16	Le centre commercial.	11
4.17	Le mini centre commercial.	11
4.18	Le petit quartier.	12
4.19	Les espaces verts.	12
4.20	Le parc de loisirs.	12
5	Les macros	12
5.1	Get_Nbr_Frames(nom)	13
5.2	RandomCone(db, rb, h, rh)	13
6	Compiler le bouzin.	13
6.1	Le framework.	13
6.2	Images auxiliaires.	14
6.3	Time Machine.	14
6.4	Fondulation.	14
7	L'avenir.	15

1 Les origines.

Tout ce projet démentiel est né de la lecture d'un roman assez sombre (mais, après relecture, assez réaliste quand on le met face aux réalités du monde moderne¹) de Serge Brussolo : **Parking miné**. J'ai aussitôt senti qu'il y avait là matière à de belles images, et à quelques animations très fondamentales. Hélas, après quelques essais, j'ai bien compris que je n'étais pas prêt, aussi bien techniquement qu'émotionnellement, pour m'attaquer à un tel défi.

Le projet s'est donc mis à lentement dériver vers un chantier expérimental dont certains éléments pourront être repris quand je serais enfin prêt à m'attaquer à cette œuvre du grand Brussolo.

2 L'historique.

Là, c'est (à cette heure-ci²) un peu trop m'en demander. Retracer l'historique de ce monde virtuel ? Impossible. Je pense que les deux premiers éléments ont été les «grandes arches» au bord du boulevard périphérique et les quatre grande tours du milieu. En image, il y a quand même quelque chose à regarder pour connaître quelques fragments de l'évolution du *Parking Maudit*. Si vous prenez le temps de déplier le tarball, il y a quelques trucs dedans pour faire un "accélééré" du batissage³ de votre parking personnel, grâce à notre bon vieux camarade `cron-daemon` et quelques scripts shell bien sentis.

Il faut aussi avouer que l'écriture de ce document est asynchrone⁴ de la confection des trucs (voir page 8) et des machins qui font les images et les petits films qui feront la joie des petits et des grands.

2.1 Le présent

Le présent est chaotique. Plusieurs révolutions arrivent. L'adiabatisation va-t-il prendre le contrôle du monde ? Devrions-nous tous adopter une démarche stochastique pour dépasser la psychose de nos esprits surmenés ?

¹Je ne connais pas le terme exact.

²16h30 du matin, en gros.

³Ou ne devrait-on pas plutôt dire *batissement* ?

⁴Il faudrait un groupe pour en parler.

3 Le contexte.

Définissons tout d'abord quelques bases techniques du *PARKing Maudit*, parce que sans définition de base, on ne sait pas où on va⁵. Mais revenons à notre contexte, dont nous avons vraiment besoin pour rester lucide quelques minutes.

Le *PARKing Maudit* n'existe pas sur une planète, ni même en orbite autour d'une quelconque étoile. Il évolue avec sérénité dans un autre univers, aux teintes étranges. Il est plat et carré, et son épaisseur est négligeable. Une seule face est occupée⁶. Il est traversé par deux avenues perpendiculaires, et ceint d'un boulevard circulaire, tous trois décrits en détail page 6. Pour avoir une ouverture vers d'autres univers, les routes traversantes débordent.

L'éclairage est actuellement assuré par quelques points lumineux virtuels placé de façon arbitraire dans le ciel.

4 Les composants.

Tout ce petit monde est fait de sub-univers divers. Chacun a sa propre identité. Et la métamorphe de chacun d'entre eux dépend de mon humeur du moment. De ma motivation. De mon imagination. De mon dégoût du monde contemporain. De mes soucis de survivance. De l'air du temps. De mes relations avec les gens que j'aime. De ma perception de l'avenir. De la charge des machines. De ma compréhension des arcanes du SDL. Des idées de mes enfants, de celles de mon entourage... Parfois aussi, je capture des idées extérieures ; que je prélève souvent dans les livres que je parcours⁷ à chaque instant de ma vie.

Voyons donc quel sont ces composants, avant même de songer à les assembler (ce qui n'est pas une mince affaire, il suffit d'aller lire la page 13 pour s'en rendre compte).

Il y a aussi un léger mouvement tendant à orienter les techniques de fabrication du *PARKing Maudit* vers un usage plus accentué des macros SDL.

⁵D'un autre côté, ça ne serait pas plus mal, parce que là où on va, ça a pas l'air joli à voir.

⁶Pour le moment, hein...

⁷Je suis un grand dévoreur de livres : <textscSF sans distinction de genre, fantastique, politic-fiction à l'américaine, Fred Vargas, et plein d'autres...

4.1 La plipzone.

Un concept né le soir du premier jour du mois de Juin de l'année 2008. Une sorte de grand espace géométrique rempli d'une foultitude de *plip*, tous alignés les un relativement aux autres. Tous identiques, et tous presque différents. Chacun ayant trouvé sa place dans le grand concert du monde de l'entier, chacun ayant trouvé sa place relative dans son entourage proche. Et (on peut rêver) chacun se souciant de la liberté de l'autre.

Cette plipzone sera potentiellement générée par un script splayement écrit en PERL, afin de rendre l'ensemble du *PARKing Maudit* algorithmiquement complexe. Sans compter que le recadrage du *plipfield* n'est pas encore implémenté.

Chacun des éléments de la plipzone devra avoir sa propre personnalité. Il devra être conceptuellement autonome, afin de dégager des ondes plipantes asynchrones par rapport aux ondes de ses petits camarades. Les textures seront particulièrement différenciées.

4.2 Les avenues.

Avenue, a rien vu ?

Le principal réseau routier du parking maudit est constitué de trois routes principales. Un grand boulevard circulaire, et deux traversantes rectilignes. Bien entendu, il y a d'autres routes, mais elles ne sont pas encore bien goudronnées, parce que le goudron est délicat à faire : on risque de se bruler les doigts.

L'avenue circulaire est (sera ?) bordée d'éléments divers : des bornes, par exemple, mais on pourra aussi trouver des panneaux publicitaires, des abribus et peut-être même des haies de petits buissons.

4.3 Le petit village.

Voyons voir, que pouvons-nous trouver sur une place de village ? Une église, une mairie⁸, une fontaine, un garage de réparation de les voitures, un cimetière entièrement vide, et probablement d'autres à venir : pourquoi pas un bistroquet et sa terrasse ? Avec des parasols :)

⁸Communiste, bien entendu, puisque c'est Don Camillo qui est le gérant l'église

Et puisque on parle de l'église, en Juillet 2008, de grands travaux de reconstruction ont été entrepris : nous sommes passé d'un vague truc fait par un «pousseur de cubes» à un truc en **troiD** digne de notre bon ami Tonton Th.

4.4 Les boutiques.

Un peu partout, on trouve des boutiques qui pourront vous vendre des pizzas, des tapas, de la bière, en fait, ils vendent tout ce qui est utile à la vie du geek en société. En fait, ce qui différencie une boutique d'un autre bâtiment, c'est surtout qu'elle a une **enseigne**, soigneusement mal dessinée avec **xpaint**⁹ par ce gros¹⁰ vieux goret de Tonton Th.

Tout n'est pas parfait dans le monde des boutiques, mais je songe à quelques améliorations, et peut-être aussi à un travelling virtuel pour examiner toutes ces façades en détail. Hélas, ça veut dire qu'il faut remettre le **framework** d'aplomb, et j'ai un peu la flemme, là.

Pour le moment, je vais me contenter d'affiner une par une chacune de ces boutiques, et de leur confectionner des enseignes bien cradoques (après tout je fais de la troiD de merde sous Linux, hein, j'ai une réputation à défendre) avec des couleurs baveuses à souhait.

4.5 Les maisons.

Au départ, il fallait meubler le sol aride et sauvage de l'univers carré du parking. Je me suis lancé à toute vibrure, j'ai posé de vagues boites teintes en `MON_JAUNE` par:ci par:là, sans trop réfléchir aux sensations des habitants de ces demeures. A cette époque, je n'habitais pas encore dans ce monde-là, je pensais être encore ancré dans la vie réelle. Je ne le suis plus. Mais j'essaye encore. Et toujours.

Bon, revenons à notre sujet actuel : les maisons. En fait, il y a juste deux classes de maisons : celles que l'on regarde, et celles que l'on habite. En fait, non¹¹, mais c'est une chose qui peut se régler facilement : il suffit de pover avec espoir.

Quand le peuple le réclame, ces maisons peuvent être regroupées dans des lotissements, dont on cause vers la page 11. Mais on peut les retrouver

⁹Xpaint, c'est bien, essayez-le...

¹⁰Je ne suis `_pas_ gros!!!`

¹¹Il y a surtout une troisième classe : celle des maisons que l'on aurait envie d'avoir.

aussi dans des petits quartiers bourgeois, ou d'ailleurs, ils ont tendances à construire des maisons bien plus élaborées, bien plus tape-à-l'oeil.

4.6 Les petits trucs.

C'est quoi un petit truc ? Bah, c'est tout simplement un petit élément du monde réel, de la vie de tous les jours, qui va donner un peu de crédibilité, de relief à une scène onirique, comme on peut en rencontrer au détour d'un *PARKing Maudit*. Sans compter que la taille ne compte pas.

Abribus. Borne. Machin. Bidule... sont probablement déjà présents. A l'automne 2008, nous avons constaté une forte poussé du nombre des abribus. Ceci dit, il manque quand même les affiches *Aubade* dans ces fameux abribus.

Le chantier du mois précédent était un poste de transformation électrique à l'aspect tortueux, dont l'utilité est approximative, mais qui sera probablement basé sur un transfert plasmaticque, afin de récupérer l'énergie géomancienne produite par les éoliennes.

Il en manque certainement beaucoup. Je pense aux divers gadgets de la vie moderne : une station de *Véloose*, des containers-poubelles, des kiosques à journaux...

4.7 La raffinerie.

Quand j'étais petit (et encore crédule sur notre avenir à tous) j'ai travaillé quelques mois à la raffinerie Mobil de Frontignan. Pour le poviste fou que je suis, à l'époque (c'est des années 70 que je cause, là, POV n'existait pas encore), je ne savais pas qu'une raffinerie contenait autant de structures géométriques parfaitement intégrables dans un univers mentalement dérangé. Donc voilà, je vais contribuer virtuellement à l'effet de serre en grillant des algues moisies.

Le plus dur, c'est de construire les tuyauteries que font les liaisons entre les divers éléments. Il manque toujours une vanne pour faire rigoler le spectateur. Mais un apprentissage sérieux des #macros devrait permettre de régler le problème. En tout cas, je l'espère.

4.8 Le *SixPack* maudit

Six grands immeubles à l'architeXture patibulaire et monolithique, aux couleurs glauques, sans fenêtre, sans porte, sans espoir, survolés par l'hélicoptère de la police de la pensée. Un endroit ténébreux à souhait, un repère des angoisses sous-jacentes.

C'est une terrible faune urbaine qui habite dans le SixPack. Mais on ne peut pas les voir. Tout juste parfois entrevoir une entité furtive et oscillante à tendance grisâtre. Pour les surveiller, parfois on voit passer l'hélicoptère de l'Office du Plasma.

Chacun de ces gigantesques masses devra avoir une petite touche personnelle. Pour le moment, c'est essentiellement la texture qui les caractérisent. Enfin, quand je parle de texture, je m'avance un peu. Il s'agit plutôt de couleurs primaires¹².

4.9 Le «Starbat»

Le Starbat est un bâtiment qui devrait plus ou moins être en forme d'étoile. Il est arrivé dans le *PARKing Maudit* un soir de l'été 2008. Il est donc constitué de six granges étranges.

Pour compenser un peu son apparence austère, il sera entouré de quelques petits arbres. Qui ne sont pas encore prêts pour le *prime time*, hélas : voir page 12.

Le deuxième défi de cette grandiose construction va être de les remplir de trucs et de machins ; le troisième défi sera de corriger l'éclairage global, mais ça, c'est pas gagné d'avance...

4.10 Le chateau-fort.

Forteresse, donjon, tourelles, Lara Croft¹³, douves, ambiance du moyen-âge (époque flamboyante de l'histoire de l'humanité occidentale), enfermement des gens, enfermement de la pensée, époque étrange et si méconnue. Et tout ça, bien avant 1984.

¹²dans les deux sens du terme...

¹³Les plus sensuels polygones du monde.

La crédibilité visuelle de cette forteresse pourra être efficacement améliorée par divers artifices texturaux, basés sur une vague tentative d'imitation de minéraux géomanciens.

4.11 Une hacienda.

Avec Don Diego de la Vega dedans ? Pfeeee...

Et pourquoi pas Zorro et le sergent Garcia, tant qu'on y est ?

Au fait, Bernardo n'est pas muet, c'est Don Diego qui est sourd...

Il va y avoir une fontaine, quelques arbustes¹⁴, éventuellement un camion garé dans la cour, avec les clefs de Germaine sur le tableau de bord.

4.12 Les Towers.

Un nouveau monde moderne, dédié à l'exubérance de l'argent facile, au *bling-bling*, aux Rolex et au Ray-Ban. L'inspiration pour le design final des machins viendra probablement des paradis pétroliers. Il faut vraiment que ça cliquette fort de la crise financière pour être crédible un minimum.

L'utilisation intensive des reflets àlc sur les diverses constructions turgescentes est destinée à poutrer les CPUs, afin de bien démontrer que tTh ne recule devant rien pour le plus grand plaisir des petits et des grands.

4.13 Les Eoliennes.

Fabriquer de l'électricité avec les courants d'air, c'est comme vouloir brasser du vent : parfois ça marche, parfois non. L'important est d'avoir un bon collecteur de plasma avec des tuyaux multicolores. Il est aussi nécessaire d'avoir un bon poste de contrôle.

Du vent dans les turbines, quoi...

¹⁴Aie, je crois que ça va casser toute la hiérarchie des `include`.

4.14 Un lotissement.

Pas mal de gens veulent habiter dans leur propre maison, bien à eux, avec leur petit jardin bien à eux¹⁵, mais sans trop s'écarter des commodités du monde moderne. Donc, pour ce faire, une autorité occulte financièrement supérieure s'empare d'une immense zone de terrain et la découpe en petits morceaux. Ces petits morceaux sont appelés des **lots**, d'où la nécessité pour le *PARKing MauDIT* d'être muni d'un (ou plusieurs) lotissements.

L'assemblage du premier lotissement se trouve dans le fichier "maisons.inc", mais va probablement bouger lors de la construction du deuxième lotissement.

4.15 Les monuments.

Ils nécessitent encore pas mal de travail de finition, en fait. En particulier, un gros travail sur les textures devrait être entrepris de toute urgence. La mystificitude des symboles devra être renforcée par une prospective géométrique asymétrique.

A l'heure actuelle (2 juin 2008), les divers monuments en devenir sont tous regroupés dans la même zone, ce qui n'est pas forcément une bonne chose, mais permet de faciliter la mise en forme.

4.16 Le centre commercial.

La plupart d'entre nous ont été bercés par le champ des sirènes du centre commercial majestueux, de l'hyper-marché salvateur, de la structure omnipotente de la grande distribution. Il est donc important que cette facette là de notre vie¹⁶ soit présente dans le virtuel. Le plus délicat étant de rendre le sentiment d'oppression que l'on subit en rentrant dans ce genre d'endroit.

4.17 Le mini centre commercial.

Celui-là, c'est presque pas la peine d'en parler, parce que je le vois bien dans ma tête, clairement semi-circulaire, hélas je n'arrive pas à le coder correctement. Discrépitanche entre le mental et le clavier¹⁷ qui bloque le flux créatif.

¹⁵Ces gens existent, j'en connais (hello Tatita), et j'aimerais bien aussi en être un parfois.

¹⁶VDM, en fait...

¹⁷Pourtant, un superbe IBM à assommer les ours :)

Mais si quelqu'un me propose de passer quelques jours à la campagne avec du fromage et du vin et des légumes frais, peut-être je ferais un bel effort, je dégainerais Vim, et je finaliserais la chose.

4.18 Le petit quartier.

C'est un endroit un peu luxueux (contrairement aux lotissements décrits dans la page 11) , avec une boutique de musique tenue par un jeune artiste très prometteur. On y retrouve quelques maisons précédemment traitées, mais aussi une allée de style pompier propice aux déambulations vespérales¹⁸.

4.19 Les espaces verts.

C'est ach'tement difficile de dessiner des buissons et des arbres. Même sans mettre de branches détaillées, une bonne texture crédible est assez improbable. Un travail spirituel est en prévision pour préparer une remise à plat de l'apparence superficielle.

Pour les curieux, le code est dans `vegetation.inc` et n'est pas très beau à voir...

4.20 Le parc de loisirs.

Tobogan. Tourniquet. Pompe à bières.

5 Les macros

Oui, il y en a, et oui, elles vont servir un de ces jours...

¹⁸Bon, c'est pas meetic non plus.

5.1 `Get_Nbr_Frames(nom)`

5.2 `RandomCone(db, rb, h, rh)`

6 Compiler le bouzin.

Aie, nous voici maintenant arrivé à la séquence « ça craint un max... » ! Parce que, comme d'habitude, comme pour tous mes projets de synthèse d'image, c'est un vrai kluge de codeur unixien¹⁹ psychopathe et déficient sur les points pratiques.

Pour commencer par une mauvaise nouvelle, tant que je n'ai pas réussi à trouver une solution fiable, certains grafz fait avec `THE GIMP` doivent être manuellement convertis au format Targa **non**²⁰ compressés.

6.1 Le framework.

Déjà, il y a une première chose à savoir : la génération des séquences d'animation est pilotée par deux éléments. Tout d'abord un `Makefile`²¹, et ensuite un script Perl (fortement Spleytisé) qui va piloter `POVray` pour faire les images en série. Ce proggy va lire un fichier au nom fixé (par une `dddv`) : `reponse.data` qui contient trois champs séparés par des espaces :

<code>avenue_b</code>	<code>kavb</code>	200
<code>lotissement</code>	<code>lot</code>	155
<code>aux_champs</code>	<code>sup</code>	133
<code>mairie</code>	<code>mai</code>	133

Je vous préviens d'entrée, ce format du fichier `reponse.data` n'est pas gravé dans le marbre, vu que j'ai l'intention de hacker un peu de ce coté-là. Le premier champ correspond à la fois au fichier source concerné (le `.POV`) et (éventuellement) au fichier vidéo final. Le second champ est un identifiant interne qui doit avoir une longueur comprise entre un et quatre caractères. Il sera utilisé pour générer les noms des images rendues dans le répertoire `img/` qui doit avoir au moins cinq gigaoctet de libre. Quand au troisième champ, c'est le nombre d'images qui seront calculées pour cette séquence là.

¹⁹Unix, c'est bon, mangez-en...

²⁰pourquoi? par flemme?

²¹Je suis un fan des Makefiles, c'est un vrai bon truc de branleur, parce que ça permet d'aller se préparer des patates au lard pendant que la machine fait ce qu'il faut.

6.2 Images auxiliaires.

Dans le Makefile, il y a également une masse de «target» pour raytracer des images diverses. Premier exemple : `placement.tga`, qui me sert à placer les différents éléments sur le sol sauvage du parking.

Il y a également le joli petit monstre qui nous montre l'intégralité du monde²² avec une (j'espère) assez bonne qualité. Il est préférable d'avoir un peu de CPU sous le coude pour essayer de tracer `vision.png`...

6.3 Time Machine.

Ah ah, non, je ne parle pas du TimeMachine²³ de chez Apple²⁴, mais d'un truc qui permet de voir en accéléré la construction du *PARKing Maudit*. Le principe est simple. Périodiquement²⁵, on trace une sorte de vision globale du *PARKing Maudit*, que l'on range soigneusement dans un répertoire approprié. Ces images seront ensuite, et à la demande expresse du user assemblées en une longue et monotone animation.

6.4 Fondulation.

Ahem, comment dire ? Les termes me manquent pour dire que c'est une sombre bouse, qui saura calmement évoluer vers un monde meilleur. Pour être plus clair, c'est un obscur machin écrit dans une langue informatique dégénérée dont le but ultime est de proposer une vision *silkcutted* de notre parking préféré.

Le principe général est presque simple. On va lire séquentiellement toutes les images du spool intermédiaire (`img/`) dans le but pas si évident que ça de les injecter dans une Kalachnikov²⁶ numérique, basée sur l'omniprésente libimage de `tTh`.

Ensuite, on ramasse les fragments, et on essayer de mencoder tout ça. En espérant que le résultat sera présentable, ce qui n'est pas, en général²⁷ le cas. Et ça nous donne quand même de gros fichiers.

²²make world

²³(cTMr)

²⁴(cTMr)

²⁵Je remercie au passage monsieur Cron-Daemon

²⁶(cTMr)

²⁷Ni même en particulier, j'ai la décence de l'avouer.

7 L'avenir.

Que va donc devenir ce merveilleux *PARKing Maudit* ? Une vraie vidéo au format *DVD*, avec une bande son musicale des alpages va-t-elle sortir un jour ? Une présentation en public dans une soirée des vidéophages ? Un upload de quelques extraits dans youtube²⁸ ?

Seul l'avenir nous le dira, et l'avenir n'est pas prolix en ce moment ; il se sent menacé par les forces obscures du bling-bling triomphant.

Par contre, à ce jour (octobre 2008), il est possible de voir enfin quelques images dans leur splendeur intégrale sur le site <http://foo.buvette.org/bf/>.

²⁸ Ah si, ça je l'ai fait, mais il y a longtemps...

Index

église, 7

éoliennes, 10

abribus, 6, 8

arbres, 9, 12

balançoire, 12

buisson, 6

composants, 5

hélicoptère, 9

lotissement, 11

lumières, 5

macros, 5, 12

Mutah, 12

plantations, 12

plasma, 8, 10

raffinerie, 8

Serge Brussolo, 4

SixPack, 9

Spleyt, 6