



Forum: Graphisme alternatif

Topic: Sharp Construct.....

Subject: Re: Sharp Construct.....

PostÃ© par: olivS

Contribution le : 19/9/2007 8:20:27

Citation :

Mais sinon pour ceux qui veulent se servir de SC sans blender ?

ben, il leur reste la vieille version stand-alone d'il y a deux ans qui plante tout le temps, avec un site mort, plus de SAV et tout ça quoi... sont jamais contents, les gens!

Allez, faut être heureux: les gens nous envient notre sculpt mode... si Blender gérait de façon plus heureuse les grands nombres de polygones, ce serait encore mieux et lui permettrait de carrément rivaliser avec ZB (car là il y a quand même encore un sérieux écart)... Mais bon, si les micro-polygones d'eeshlo mûrissent comme il faut et sont finalement bien intégrés à Blender, là il y aura encore un très sérieux pas en avant... un déplacement mapping yummy-yummy :)

Mais bon, niveau mémoire, vraiment rivaliser avec ZB, je suis pas sûr que Blender y arrive un jour: il est conçu pour la gestion de scènes, par pour la modification d'objets constitués de millions de polygones... je pense que son coeur devrait être sacrément modifié pour y parvenir... ce qui veut dire que même avec l'intégration du sculpt mode, il reste encore de la place pour les Zbrush et Mudbox dans le pipeline de l'artiste utilisant Blender...

juste un avis perso, bien sûr...