



**Forum: The Blender Clan &#039;tchat**

**Topic: Qui est le meilleure ??**

**Subject: Re: Qui est le meilleure ??**

PostÃ© par: Haidinger

Contribution le : 13/11/2008 20:56:59

OUIlala étrange ce poste.

J&#039;ai bossé pendant 5 ans sur Cinema 4d jusqu&#039;a la version 10 et maintenant que je suis sur blender je me retrouve a parler de Cinema 4d.

Bon bien que je ne vois pas trop l&#039;utilité d&#039;un tel poste .

Je ne peux que donner mon avis sur c4d.

C&#039;est une logiciels qui en peut de temp à évoluer tres rapidement grace a une tres grosse communauté tel que "French cinema 4d" Qui, sers du moins pour la france, de communauté d&#039;essais enfin d&#039;améliorer le logiciels.

Comme certains l&#039;on dit, cinema 4d et tres charger en module additionniels l&#039;interface de base ne se ressume au final juste au outil de modelisation et a un radu scaline relativement pauvre.

Les modules additionnel sont :

advance render, mocca, clothild, rendernet, hair & fur,ect... ect.. Et aussi body paint reelement tres puissant

La version complete studio bundle de c4d coute aujourd&#039;hui au alentour de 3000 euros.

avec cette version vous avez a peut pres les fonctionnalités de blender.

Ce qui a permis a blender de se faire une place se sont surtout 3 choses:

L&#039;interface reellement intuitive. Le fais que la version 6 fus rendu gratuite dans une vieux computer art il ya 6 ou 7 ans en se declarant, on beneficier de tarif sur les mise a jour. et bien entendu la rapidité de son moteur de rendu .

Néanmoins a l&#039;epoque celui ci était pauvre en parametre , pas de AO de GI, ect....

Chose faite aujourd&#039;hui mais via les modules cité precedemnt.

Donc je ne peux citer que mon experience personnel.

J&#039;ai reussi a tirer des choses sympas assais rapidement avec au bout de 1 semaine, et la sur blender c&#039;est autre chose, je passe mon nez dans le bouquin a apprehender l&#039;interface que je devrais faire doublement avec la sorti de la 2.50.

Mais je pense aussi que le jeux en vaut la chandelle, car une fois assimilé, je pense que l&#039;on peut en arriver a des ta de cobinaisons differente pour un mm bute. 1 mm bute des tas de chemins differentes= un seul logiciels, des tas d&#039;utilisateurs ou d&#039;artistes differentes donc des manieres de proceder differement, c&#039;est qui ma dailleur amener au libre au l&#039;open source, de mon os, au logiciels...

Bref en mm temp je ne suis pas sur qu&#039;il soit opportun de comparer, ce n&#039;est

qu'un avis perso encore une fois.

Maintenant si blender tend à rendre plus simple sont interface et bien t'en mieux. Mais je ne pense pas que cela fasse changer les utilisateurs actuelle de blender de logiciels pour autant car ca force est ailleurs.

Blender possede cette grande force d'adaptabilité, Cinema dans son interface. Chacun possede donc possede des faiblesses et des qualités. Ce qui reviendrait a comparer une carotte et une banane.

Lorsque l'on fais un choix on c'est toujours ce que l'on gagne et ce que l'on perd ( et dans certain cas pas toujours ce que l'on gagne.)

Donc mon avis personnels et que ce que je gagne avec blender c'est un grand pouvoir d'adaptabilité de celui ci, la gatuité, l'ouverture vers d'autres connaissances puisque cela m'ammene a m'interessé au langage de prog objet Python, l'evolution rapide et la puissance du logiciels, l'aspect ethique et communautaire, et l'integration de plusieurs prog dedier en un seul, je parle du compositing entre autre. Ce que je perd, l'intuitivité de l'interface, surtout

Demander donc ou vous mm souvenez vous lorque vous etiez sur Windows et que vous etes passé sur linux cela n'a pas était evident, mais est ce que le jeux en a valu la chandelle et y retourneriez vous?

Chacun c'est choix, l'important je pense c'est de s'ecouter soi... Le reste....

Cordialement

Rick