



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

**Topic: [NEWS] Sintel est disponible sur internet !**

**Subject: Re: [NEWS] Sintel est disponible sur internet !**

Posté par: pas2bruit

Contribution le : 1/10/2010 12:19:33

Citation :

Si la seule ambition du court-métrage, c&#039;était d&#039;en foutre plein la gueule au 3DS-fan et consorts, c&#039;est effectivement raté... [...] c&#039;est vrai que quand on fait péter le portefeuille à autour de 4500€.. on trouve toujours de bonne raison pour penser qu&#039;on ne c&#039;est pas fait avoir..

Faut savoir ... comparaison ou pas alors ? tu te contredis

m&#039;enfin ça arrive qd on est passionné et qu&#039;on défend son steak .

Sintel rivalise avec pas mal de courts réalisés sous 3ds , max , lightwave ... alors pourquoi ne pas comparer ?

Ok Ok , faut pas comparer , j&#039;ai compris ... attend ... mais quand blender est utilisé sur spiderman 2 ou dans une partie du pipe d&#039;un production , alors la oui , on se permet de le comparer aux autres ,blender rocks bla bla bla , mais qd y a des petits soucis , alors la non , on compare plus , faut pas oublier que blender est open source etc etc etc

Mon avis est que oui , c&#039;est évident qu&#039;il faut comparer blender avec les 3ds , maya et autres tout simplement parce qu&#039;il peut rivaliser sans rougir sur énormément de points.

Quand on utilise blender , on sait qu&#039;il y a tout une methode à réapprendre et chercher ou se trouve telle ou telle fonction , comme marche ce bouton etc etc , ça fait parti du deal , dc je répète , blender rivalise avec les autres soft 3d sans rougir et réapprendre l&#039;interface et son fonctionnement n&#039;est pas un soucis.

Par contre , je remets le doigt sur ce qui a mon sens pose problème , c&#039;est le moteur de rendu et l&#039;intégration de moteurs de rendu tiers qui l&#039;empêche de se developper dans un cadre vraiment pro . ( a savoir que le jour ou blender sera utilisé par des pro dans des productions , le nombre d&#039;améliorations , de scripts , de corrections de bug va etre exponentiel)

C&#039;est pour ça qu&#039;aujourd&#039;hui , qd on gagne son pain avec la 3D , on doit dépenser 5000€ pour le soft + parfois 1000€ de + pour un moteur de rendu , mais bon , c&#039;est l&#039;jeu ma pov&#039; lucette .