



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

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

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

PostÃ© par: ebrain

Contribution le : 1/10/2010 12:47:46

Citation :

pas2bruit a écrit:

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 .

Ce n&#039;est pas parce qu&#039;il pense que la comparaison n&#039;a pas lieu d&#039;être qu&#039;elle n&#039;existe pas dans les débats d&#039;autres personnes. La preuve

.

Citation :

pas2bruit a écrit:

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

Disons que c&#039;est plus compliqué que cela. Déjà, aucun éditeur de soft 3D fait des court métrages lui-même il me semble. Ensuite, le court métrage est l&#039;occasion d&#039;un exercice qui permet de mettre Blender dans des conditions de production, et ce qui en sort finalement sert à la promotion de Blender, mais cet outil de promo n&#039;est pas le sujet principal du projet, ça reste Blender en lui-même.

Citation :

pas2bruit a écrit:

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

Comme si tu ne défendais jamais tes logiciels préférés, Open Source ou pas d&#039;ailleurs. C&#039;est juste humain

.

Citation :

pas2bruit a écrit:

Quand on utilise blender , on sait qu'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'interface et son fonctionnement est pas un soucis.

Ils ont quand-même fait le pari d'utiliser un logiciel en pleine reconstruction, et ils sont arrivés au bout, ce n'est pas rien. La différence avec les gros softs 3D à ce niveau là, c'est déjà que personne n'utilise de version assez incomplète à la limite de l'inutilisable, pour un court ou autre chose d'ailleurs. L'autre différence, c'est que contrairement à pas mal d'autres softs, Blender est conscient de ses points faibles, et a une progression bien plus rapide que tous les autres. Alors oui, Blender a beaucoup de retard et plus de marge de progression, mais quand on voit qu'on nous vend une nouvelle licence pour l'ajout d'un bouton dans l'interface, voilà c'est pas la même logique non plus on va dire.

Citation :

pas2bruit a écrit:

Par contre , je remets le doigt sur ce qui a mon sens pose problème , c'est le moteur de rendu et l'intégration de moteurs de rendu tiers qui 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'améliorations , de scripts , de corrections de bug va etre exponentiel)

C'est en cours de développement, la refonte du moteur de rendu, avec une bonne GI, le microdisplace, une refonte du système de shaders. Ca va te faire sourire sans doute, tu vas me dire "oui on a ça depuis des années dans X ou Y". Disons que c'est tout Blender en fait : sur certains plans il est très à jour, voire en avance, et sur certains autres il est complètement à la ramasse par rapport à ce qui se fait en général. Ceci dit, trouves-moi un soft qui soit parfait sur tous les domaines, et je te paye une bouteille

.

@+