



Forum: The Blender Clan 'tchat

Topic: [NEWS] Sintel est disponible sur internet !

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

PostÃ© par: CoyHot

Contribution le : 1/10/2010 16:09:19

Citation :

Faut pas se leurrer , le blender internal est un très bon moteur pour certaines passes ou pour des tests rapides à la manière d'un scanline avancé comme sous max ou du maya software mais il n'est taillé pour la prod.

Avant que Maya et Max intègre Mental Ray on se contentait très bien des Scanline. Je connais des mecs qui achète Maya pour faire des rendus de cubes ... alors parfois certains outils sont un peu démesurés par rapport à certaines prods.

Pour ta remarque sur l'intégration parfois bancale de moteurs externes dans Blender, je te dirait que ça demande du temps ... et de la bonne volonté de la part des éditeurs !

J'étais beta testeur de Mental Ray pour Maya deux ans avant que ça ne sorte dans Maya 4.5 et je peux te dire que l'intégration était complètement pitoyable ! On devait sortir les scènes en fichiers MR avant de se recagner des connexions à la main avec un éditeur de texte ! J'étais en contact direct avec Mental Image à l'époque et les gars n'en avait en gros rien à foutre. Ils voulaient qu'on leur développe la passerelle à leur place.

Pareil pour Renderman. Le Renderman Artist Tool venait à la base d'un groupe d'indépendants parce que personne ne voulait se bouger le cul pour faire une passerelle commerciale "ouverte à tous" ... les grosses boites ayant déjà leur passerelle.

Citation :

l'intégration de moteurs de rendu tiers qui l'empêche de se développer dans un cadre vraiment pro

Euh ... j'ai fait les jingles pour Canal+ pour la Coupe du monde 2010 en HD et en relief uniquement avec Blender 2.53 et l'internal. C'était diffusé toutes les nuits sur tous les Canal+ dans le monde entier. Est-ce que le fait d'avoir utiliser Blender fait de moi un bouseux ?

Beaucoup de gens utilisent PRO Blender sans le dire. Ou parce qu'ils n'ont pas le droit de l'utiliser (raison politico-économique) ou parce qu'ils ne peuvent pas montrer leur travail car c'est confidentielle (quand on nous dit c'est secret ... ben on montre pas). Et n'oublie pas aussi qu'en France on est quand même les parents pauvres dans le genre. Faut regarder comment le soft se développe dans beaucoup de Pays. Et le paramètre économique n'est pas le seul. Tu parles de payer pour avoir la qualité ... demande un peu aux gens de chez Autodesk ce qu'ils pensent de l'évolution de la 3D dans des pays comme l'Inde. On pourrait se dire que c'est tout bénéf pour la firme et que on voit qu'il

bosse avec des softs payants vu qu'il sorte des trucs à tour de bras. De la bouche de la directrice des vente en Europe, elle te dira que pour 1 licence achetée, ils en piratent 500. Et ils peuvent rien faire juridiquement ! Donc, encore une fois, le pognon ne régit pas tout.

Après 11 ans de Maya dans les pattes, 13 ans de Max et 6 ans de XSI, je n'ai jamais vu un soft évoluer aussi vite. Et cela me procure au moins une émotion : l'espoir d'avoir des fonctions VRAIMENT nouvelles (les deux dernières que j'ai vraiment en tête sont l'apparition d'Artisan dans Maya et la Sortie de ZBrush).

Tout comme le dit DEF 13, pour connaître les possibilités de l'Internal, il faut savoir l'utiliser. La moitié des gens avec qui je fais du V-Ray se contente de foutre une IBL, il appuie sur Render et c'est fini ! C'est pas ce que j'appelle du rendu. Si un bon moteur doit tout faire tout seul sans qu'on ai besoin de le régler ... faut pas bosser dans le rendu.

pas2bruit, je vois bien que tu n'attaques pas Blender en particulier et que tu notes bien ses qualités, mais on ne peut déceimment dire que tel truc est mieux ou moins bien qu'à coté.

Et comme avec beaucoup d'autres softs ... je gagne mon pain avec ...