



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

**Topic: Shot and Asset Manager ( Pipeline Manager)**

**Subject: Re: Shot and Asset Manager ( Pipeline Manager)**

PostÃ© par: vincseize

Contribution le : 30/6/2013 15:51:34

Bonjour,

oui effectivement, ce sera payant par la suite ...

tout d'abord pour amortir les Frais d'un serveur loué qui sont fixe qui coûte actuellement 37,90 TTC euros par mois chez one

Nous aurions pu décider aussi de posséder notre propre serveur , mais cela impliquait toute une gestion en plus concernant la sécurité configuration( et surtout énormément de temps en plus), et même si potentiellement nous avons les compétences , nous avons décidé que ce serait pas notre corps de métier.

Ensuite, nous en sommes à pas très loin de 4000 Heures de dev, et je ne pense pas que 5 Euros par mois soit Exorbitant ( c'est le prix d'une pinte de bière lol), et cela aussi permet par la suite d'être certain que l'utilisation sera faite pour des projets concrets ou les équipes sont motivées

Oui, Nous nous sommes pas mal posé la question;

Blender est gratuit, mais c'est une fondation et voir PS ci dessous, des personnes se sont cotisées pour que ce soit Libre; et d'ailleurs pas pour tous les projets .

Wikipedia aussi par exemple, et pour les 2 je fais régulièrement des dons

Enormément d'autres choses sont soit disant gratuite, mais blindées de pub ( ce que l'on aurait pu faire aussi, mais un monde rempli de pub c'est pas mon idéal

SaAM s'adresse donc à des professionnels ou futur professionnels

Il n'existe actuellement aucun système français viable de gestion de prod en ligne, et chaque grosse boîte de 3D actuelle ont le leur en interne

Sur le film sur lequel je travaille actuellement (Shotgun), cela coûte 100 euros par utilisateurs par mois, plus 3 développeurs en interne

Ensuite , c'est clair, que pour des projets non professionnels, je souhaiterais qu'il soit gratuit ...

Voilà en gros, c'est pas un jouet cet outil

lol

En espérant avoir répondu correctement à ta question

cheers

-----

<http://fr.wikipedia.org/wiki/Blender>

Le 18 juillet 2002, Ton Roosendaal parvint à négocier le rachat des droits d'auteur de Blender contre 100 000 euros, en vue de la création d'une fondation Blender et de la diffusion du logiciel sous la licence libre GPL. En moins d'une semaine, la communauté des utilisateurs avait déjà rassemblé près de la moitié de la somme. Et le 7 septembre, tomba l'annonce de l'ouverture du code de Blender, supervisé par la Fondation Blender.

Blender est aussi une sorte de phénomène social qui a donné naissance à un nombre considérable de productions : didacticiels, plugins, images statiques, films d'animation. De fait, une licence spéciale a été créée, la Blender Artistic License<sup>5</sup>.

Elle vise les didacticiels, les fichiers .blend d'exemple ainsi que les images et animations. Elle est plus limitative que la Blender Documentation License, mais est pensée pour protéger les droits des auteurs sur leurs didacticiels.

Les auteurs peuvent choisir la Blender Documentation License, moins limitative, mais aucune autre que ces deux licences ne sera acceptée pour les didacticiels sur le site de la Fondation Blender.