



Forum: The Blender Clan 'tchat

Topic: Une nouvelle interface de Blender ? (petite révolution inside)

Subject: Re: Une nouvelle interface de Blender ? (petite révolution inside)

PostÃ© par: AinoCreation

Contribution le : 21/10/2013 8:48:24

J'ai commencé Blender à 14 ans, je n'arrivais à rien tout était compliqué, rien ne fonctionnait.

Puis un jour la vie a fait que j'ai fait des études de 3D, sur 3DS Max et Maya, on m'y a appris ces logiciels, mais surtout l'art de la modélisation, les workflow professionnels, etc.

Puis je suis retourné à Blender que très récemment (21 ans), et il m'a parut d'un même coup très très simple. Je n'ai jamais de problèmes, et des bugs pas plus (voir même 3 fois moins) que dans Maya.

En fait ce qui me manquait c'était de connaître l'art de faire de la 3D, plus que "connaître le logiciel".

Vous confondez tout, l'erreur ne vient pas toujours du logiciel, mais de vous qui faites l'erreur.

Et croyez moi, mettez vous à Maya quelques jours vous comprendrez votre douleur. Il m'a fallut un an de pratique pour admettre que finalement il était peut être plus puissant que 3DS Max. L'outils Bridge ne fonctionnait pas, les bugs d'affichage et de sélections empêchaient de travailler. Mais on apprend à contourner les problèmes, et après le flux de production devient incroyablement puissant.

Blender c'est pareil, en plus compliqué que 3DS, mais plus simple que Maya. L'herbe est toujours plus verte ailleurs.

Avant de critiquer, allez voir autre part pour vous rendre compte de votre bêtise.