



Forum: The Blender Clan 'tchat

Topic: Gooseberry est visible en ligne !

Subject: Re: Gooseberry

PostÃ© par: DoubleZ

Contribution le : 13/11/2013 0:55:21

Citation :

Bjo a écrit:

Citation :

DoubleZ a écrit:

J'ai hâte de voir la thématique du court métrage.

Pas un court métrage, mais un long métrage. Enfin une sorte de long métrage, une sorte de Fantasia, ou un truc différent.

Fin bon....

Woaouh ! Du coup, on peut commencer a spéculer sur les fonctionnalités de Blender qui seront développé/amélioré pour le film :

- Une amélioration du VSE ? Si c'est un long métrage, ça me semble probable de passer par là en ajoutant par exemple le support d'openCL ou n'importe quoi qui puisse accélérer la preview.
- Ajout de fonctionnalité pour Cycles (Genre la fumée, le volumétrie, etc...)
- Quid de l'interface engagé par Andrew ?
- Augmentation d'effet/d'opération en temps réel (un peu comme sur AE) ?
- Changement du principe de compositing pour la post-prod ? (Genre passer du node compositing au layer compositing)
- Idée totalement barré qu'on sera content de voir dans Blender ?

EDIT : Quelques infos glanées sur Blender artist Citation :

Feature 3D animation film

● By network of studios worldwide (UK, France, Finland, Spain, USA, Argentina, Brazil, Indonesia, India, Australia, ...)

● Main coordination/development Blender Institute

● Made with Open Source, released as Open Movie

● Oct – April: concept/script/preproduction

● April 2014 – Oct 2015: realization

● Announcement at Blender Conference Amsterdam

[" target=" blank">http://2buntu.com/1382/blender-foundation-announces-project-gooseberry/](http://2buntu.com/1382/blender-foundation-announces-project-gooseberry/)

Ca surprend de lire que la Blender Foundation ne sera pas la seule à s'occuper du développement du film (ce qui n'est pas trop étonnant compte tenu de la durée du métrage).