



Forum: The Blender Clan 'tchat

Topic: Blender 2.7x : actus, tests, feedback...

Subject: Re: Blender 2.7x : actus, tests, feedback...

PostÃ© par: Fadge

Contribution le : 5/3/2014 14:58:36

Je ne sais pas depuis quand tu bosses avec Blender, mais j'ai commencÃ© il y a maintenant plus de 10 ans, Ã l'Ã©poque des 1.2x je crois.

J'ai bataillÃ© pendant toutes mes Ã©tudes et le dÃ©but de ma vie pro Ã faire reconnaître la valeur de ce soft, et je te jure que parfois j'ai bien ramassÃ© niveau critiques (et je pense que Coyhot peut tÃ©moigner du mÃªme vÃ©cu, comme WizardNX, Ebrain, etc).

Et ce qui me casse les corones, c'est de me dire que n'importe qui depuis un autre soft, qui ne va jurer que par celui-ci, va pouvoir utiliser une des facettes de Blender, qui dÃ©montre de faÃ§on trÃ¨s imagÃ©e le savoir faire des dÃ©v open source (lÃ oÃ¹ un add-on ne sera pas aussi facilement apprÃ©ciable par un utilisateur lambda). Et ce, sans mÃªme ouvrir Blender, et qui, j'en suis sÃ»r, saura toujours te dire "Blender c'est de la merde, sauf Cycles qui est bien foutu".

Et je pense que Ã§a n'amÃªnera pas une reconnaissance de Blender en tant que logiciel 3D, mais n'apportera qu'une reconnaissance de Cycles en tant que moteur de rendu, alors qu'il y aurait moyen de faire adhÃ©rer davantage de monde sur le soft entier, en utilisant cet appÃ¢t qu'est Cycles.

Je suis tout Ã fait d'accord avec toi sur le fond, et comme je l'ai soulignÃ©, c'est du pur chauvinisme dont je fais preuve, mais mÃªme si nos avis divergent, ce n'est pas la peine de me prendre pour un dÃ©butant. Je ne passe plus sur le fofo mais Ã§a ne m'empÃªche pas de m'y connaÃ¢tre un minimum sur le sujet