



Forum: The Blender Clan 'tchat

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

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

PostÃ© par: DoubleZ

Contribution le : 5/3/2014 17:01:53

Citation :

Fadge a écrit:

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

Depuis quelques années mais jamais complètement à fond. Je m'intéresse toutefois aux évolutions de Blender côté dev principal et scripts Rython.

Citation :

J'ai bataillé pendant toutes mes études et le début de ma vie pro à faire reconnaître la valeur de ce soft, et je te jure que parfois j'ai bien ramassé niveau critiques (et je pense que Coyhot peut témoigner du même vécu, comme WizardNX, Ebrain, etc).

Moi c'était plutôt le contraire mais ça venait plutôt des autres ayant une culture quasi nulle de la création 3D et du mien qui ne faisait que suivre les tutos.

Citation :

Et ce qui me casse les coronas, 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 démontre de façon très imagée le savoir faire des dev open source (là où un add-on ne sera pas aussi facilement appréciable par un utilisateur lambda). Et ce, sans même ouvrir Blender, et qui, j'en suis sûr, saura toujours te dire que "Blender c'est de la merde, sauf Cycles qui est bien foutu".

Tu as aussi cette même réflexion vis à vis de Bullet pour lequel Blender fut l'un des premiers gros supports pour promouvoir ce magnifique moteur physique ? Sinon, j'ai pour le moment une grosse curiosité sur le premier "gros" programme qui utilisera Cycles comme moteur de rendu sans "trop" montrer de lien direct avec Blender ou la Blender Foundation.

Citation :

Et je pense que ça n'amènera 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 adhérer davantage de monde sur le soft entier, en utilisant cet appât qu'est Cycles.

Est-ce que la licence Apache impose d'appliquer une mention type "créé par la Blender Foundation" sur chaque projet utilisant ce rendu ? Comme l'a précisé Ebrain, il faut surtout faire attention à ce que le lien entre Blender et Cycles soit toujours présent tout en espérant avoir des devs supplémentaires pour le moteur de rendu.

Citation :

Je suis tout à fait d'accord avec toi sur le fond, et comme je l'ai souligné, c'est du pur chauvinisme dont je fais preuve, mais même si nos avis divergent, ce n'est pas la peine de me prendre pour un débutant. Je ne passe plus sur le fofo mais ça ne m'empêche pas de

m'y connaître un minimum sur le sujet

Tu as bien plus de posts que moi sur ce forum donc oui, je suppose que tu connais plutot bien Blender et en partie ce qui tourne autour.