



Forum: The Blender Clan 'tchat

Topic: Architecture / squelette du futur BC2.0

Subject: Re: Architecture / squelette du futur BC2.0

PostÃ© par: Redstar

Contribution le : 8/10/2020 18:29:24

Ah, d'accord. Bon, si on se concentre essentiellement sur Blender, "il suffit", je dirai, de lister ce qu'offre le programme et les catÃ©gories sont rÃ©vÃ©lÃ©es.

Ça pourrait Ãªtre une bonne idÃ©e d'avoir le plus de dÃ©tails possible sur Cycle/EEVEE et son systÃ¨me nodal. Savoir quoi fait quoi et quel effet Ã§a fait sur qui et sur quoi...

Permettre d'avoir des automatismes pour bien dÃ©buter.

Par exemple, expliquer quelle catÃ©gorie fait quoi et pour quoi. Qu'est-ce qui va souvent ensemble, qu'est-ce qui est plus rare...

Tout Ã§a rÃ©sumÃ© en une catÃ©gorie ou on peut s'attendre Ã des rÃ©ponses Ã nos besoins pour faire un effet visuel recherchÃ©, quand on pose la question.

Sinon, je pose la question, quel est le type de demande qui reviens souvent au sujet de Blender ? Si on rÃ©pond Ã cette question, d'autres catÃ©gories sur le forum de meltingman auront leur place, je pense.