



Forum: The Blender Clan 'tchat

Topic: Architecture / squelette du futur BC2.0

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

Posté par: meltingman

Contribution le : 8/10/2020 18:54:36

Salut RedStar, merci pour ta contribution.

Perso dès le départ j'avais trouvé qu'un forum wip débutant et un forum "normal" c'était de trop dans le BC, c'est assez frustrant car même si on débute on à envi d'être sur le même fofo que tout le monde, quitte à être snobé par des "bons".

Et aussi je trouve qu'on devrait épurer un peu..

Citation :

accueil:

- tutoriel
- blender
- gimp
- divers (c'est à l'utilisateur de préciser)

(La on pourrait se dire pourquoi Gimp et pas Krita, et pas inkscape etc..

donc la logique serait :

- Tutos Blender
- tutos autres

Citation :

- un guide/FAQ pour utiliser le forum et ses outils pour les personnes qui sont étranger à la technologie.

yep

Citation :

[concours]

- concours
- réalisation de monsieur tout le monde (jeux video, chef d'oeuvre, ouvrage numerique)

-- infographie 3D

- Modelisation
- texture
- cycle/EEVEE
- compositing/montage video

Les annonces de concours ça pourrait justement être dans les Annonces ou le Blog du "machin".
ensuite infographie ça regroupe tout

- Modélisation/textures/cycle/Evee comme entrées de forum.

si fait une modélisation tu fera ensuite le texturing, ensuite le rendu..

tu vas pas créer une publication par étapes.

Citation :

-- programmation:

- python
- java/javascript
- C++
- divers (à préciser le langage sur le titre du post)

- Python
- autres langages

Citation :

-- wip

- jeux videos (à préciser le moteur de jeu)
- création artistique
- création montage video
- développement jeux video
- UE4/5
- Unity
- Godot
- divers (à préciser quel moteur exploité et le sujet)

- WIP
- Travaux finis
- Court métrages ou animations

Citation :

- coté geek/technicien
- à préciser le sujet

dans divers non?

en tout cas il faudra peaufiner tout ça