



**Forum: The Blender Clan &#039;tchat**

**Topic: Architecture / squelette du futur BC2.0**

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

PostÃ© par: Bibi09

Contribution le : 8/10/2020 21:55:39

Comme je l&#039;ai dÃ©jÃ dit, les tutoriels, astuces et autres "trucs" auraient, pour moi, plus leur place dans le site lui-mÃªme en tant qu&#039;articles. De la mÃªme faÃ§on que le tutoriels sont mis dans une partie Ã part sur le BC actuel. Si maintenant on les mets sur le forum, c&#039;est uniquement parce qu&#039;on n&#039;a pas d&#039;autres possibilitÃ©s. Mais cette possibilitÃ©, on peut la retrouver avec un nouveau site. D&#039;autant plus qu&#039;on peut associer plusieurs tags Ã un article permettant Ã un utilisateur de faire une recherche croisÃ©e plus efficace que sur un forum. Idem pour tout ce qui est FAQ, c&#039;est trÃ¨s liÃ© aux astuces de toute faÃ§on.

Donc c&#039;est un non-sens de faire une section tutoriel dans le forum. Ou bien je n&#039;ai pas compris le dÃ©coupage dont vous parlez qui concerne l&#039;entiÃ©retÃ© du site.

Le site pourrait par ailleurs hÃ©berger des tutoriels pour Blender mais aussi pour d&#039;autres logiciels type impression 3D ou comme pour la crÃ©ation de textures avec GIMP, Inkscape ou mÃªme Substance Painter par exemple.

Bref, Blender est le noyau et on ajoute Ã cÃ´tÃ© tout ce qui peut graviter autour.

Pour rappel, que le forum soit ou non intÃ©grÃ© dans le site, les comptes utilisateurs sont liÃ©s. Et quand on intÃ©gre phpBB Ã WordPress par exemple, on peut faire en sorte qu&#039;un utilisateur du forum puisse Ã©crire des articles. Ils ne sont pas directement publiÃ©s mais revus par un modÃ©rateur.

Est-ce que ce fonctionnement ne vous semblerez pas meilleur ?

De plus, Ãa rejoindrait la rÃ©flexion de meltingman en allÃ©geant le forum des sections liÃ©es aux FAQ, tutoriels et astuces. Le forum serait un espace d&#039;Ã©change pour le reste et serait plus Ã©purÃ© : questions, WIP, vie de la communautÃ©.

Donc pour en revenir aux catÃ©gories. Je parle de catÃ©gories d&#039;articles et non du forum. Il n&#039;y a qu&#039;une catÃ©gorie par article possible.

CatÃ©gories d&#039;articles (dans des menus diffÃ©rents).

- News (Infos sur le site du BC, nouvelles versions de Blender et d&#039;autres logiciels, rÃ©alisations importantes avec des logiciels libres, ...) ;
- Tutoriels
- Astuces & FAQ

Ensuite les tags, lÃ  on peut mettre plusieurs tags sur un mÃªme article. C&#039;est lÃ  que c&#039;est particuliÃ¨rement pertinent pour un tutoriel car plusieurs Ã©lÃ©ments peuvent Ãªtre abordÃ©s. Par exemple texturing et shading, rigging et animation, rendu et compositing, etc.

C&#039;est Ã ce niveau-lÃ  que reprendre les fonctionnalitÃ©s de Blender me semble donc le plus important pour ajuster avec une granularitÃ© trÃ¨s fine le contenu des tutoriels :

- UI,
- paramÃ©trage / options,

- rendu (en général),
- compositing / SFX,
- EEVEE,
- Cycles,
- modélisation,
- sculpt,
- UV editing,
- texturing,
- texture painting,
- shading,
- rigging,
- shapekeys,
- NLA,
- animation,
- simulation tissu,
- simulation liquide /fumée,
- dynamic painting,
- ...

Bon je vais pas tout vous faire mais vous comprenez l'idée. C'est très détaillé mais c'est justement là l'intérêt. L'idée est que l'ensemble des tags associés à un article permet de décrire son contenu. Et les tags sont très très utiles pour une recherche avec le champ de recherche ou par tag justement.