



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

**Topic: Progression dans Blender et la 3D**

**Subject: Re: Progression dans Blender et la 3D**

PostÃ© par: moonboots

Contribution le : 5/1/2022 20:58:10

Hello Lylo, moi ce qui m&#039;aide à progresser ce sont :

1) les tutos. Au début j&#039;en regardais un peu au hasard, en suivant ma curiosité, ou ce que je pensais être important. Avec le recul je me dis que j&#039;ai passé du temps sur des tutos qui n&#039;étaient vraiment pas prioritaires, mais je ne pouvais pas savoir (exemple, faire des fluids ou des hair dans les premiers mois, c&#039;est non seulement gourmand en mémoire mais ça ne se justifie pas spécialement d&#039;apprendre ça au début). Je dirais que la progression logique ce serait de travailler d&#039;abord la modélisation, ensuite les matériaux, ensuite les animations, ensuite le rigging, ensuite les physics, etc... même s&#039;il faut un peu superposer tout ça. Maintenant je regarde surtout des tutos quand je veux une réponse à une question précise, mais même sur un sujet plus large c&#039;est intéressant de voir comment les autres travaillent.

2) les projets perso (surtout petits courts métrages) : je pense que de toutes les méthodes c&#039;est ce qui fait le plus progresser. La démarche est presque inverse aux tutos puisque le tuto te montre la solution toute tracée à un problème auquel tu n&#039;as pas forcément pensé, alors que le projet perso te force à surmonter un obstacle que tu as posé sans avoir aucune idée de la façon de faire. En plus ça permet d&#039;aborder et régler les problèmes les plus communs, et donc d&#039;avoir une bonne vision globale du soft comme tu dis.

3) répondre aux questions posées sur blenderclan ou blenderstackexchange, ça permet de creuser un sujet auquel on n&#039;aurait pas forcément pensé, et c&#039;est très varié.

4) la fabrication de tutos, ça oblige à être un peu plus rigoureux que quand on répond à une question sur un forum car il faut pousser davantage la réponse, en essayant de dire le moins de conneries possible.

Pour faire court je pense qu&#039;une fois qu&#039;on a fait pas mal de tutos le mieux c&#039;est d&#039;imaginer des séquences de quelques secondes et de se coltiner la réalisation, sans forcément essayer de faire le mieux. Par exemple si ton matériel est limité, typiquement tu ne pourras pas faire beaucoup de particules, dans ce cas soit n&#039;utiliser que quelques centaines de particules (utiliser quelques centaines de particules à la place des dizaines de milliers ça change le résultat mais ça ne change rien à la méthode), ou contourner avec une autre méthode.