



Forum: The Blender Clan 'tchat
Topic: Progression dans Blender et la 3D
Subject: Re: Progression dans Blender et la 3D

Posté par: Redstar

Contribution le : 6/1/2022 10:01:34

Bonjour

,

J'ai découvert Blender en 2011, au début je ne m'y était pas intéressé car c'était surtout le sujet d'un travail pour l'école et c'était hors sujet du secteur que nous apprenions.

Cela dit, une chose a attiré mon attention, c'était son moteur de jeu intégré, le BGE. Avant cela, j'avais tenté d'apprendre le C, car quand j'avais vu qu'il fallait apprendre le C++, j'ai été découragé, à mon avis, j'étais mentalement trop jeune.

Le fil rouge de toute cette histoire, c'était l'ambition de créer un jeu vidéo.

Il n'y pas de recette miracle ou de bonnes méthodes, la bonne méthode, c'est celle qui te correspond toi - et toi uniquement - car moi, je n'apprendrai pas de la même manière que toi pour X ou Y raisons.

De mon côté, ma méthode c'est ce que j'appelle "la méthode Légo": tu y va étape par étape (brique par brique), tu observes, tu te plantes, tu corriges. Il te manque une information ? Tu cherche un tuto si c'est un sujet de base. Tu connais l'outil mais tu ne le maîtrise pas ? Demande à une communauté.

Je ne suis pas curieux au point de regarder des tutos "au cas ou" ça me servira plus tard: j'estime que j'apprends mieux quand je sais à quoi ça sert au moment ou c'est utile/nécessaire. Chaque choses en son temps.

Et le temps, c'est justement le plus important: j'ai assisté à des projets (jeux vidéo) et ils n'ont que très peu aboutit, tout simplement parce que la gestion du temps n'était pas là et l'ambition était hors de portée.

Au début, un débutant voudra toujours faire de l'extraordinaire, car il n'a pas la notion du réalisme des choses. Ce n'est pas "mal" de vouloir être perfectionniste, cela justifie uniquement ta volonté de faire quelque chose de bien, pas bâclé.

Mais il faut pouvoir faire la part des choses entre le temps que tu possèdes et la qualité que tu veux apporter, et pour cela, il te faut connaître les outils que tu utilises et observer le travail des autres (à travers les wip en particulier), afin de te représenter la charge de travail que le projet représente.

Le plus important, c'est optimiser ton temps de travail en prenant des raccourcis, sans rogner la qualité, c'est là je pense, que l'on reconnait un professionnel d'un hobbyiste.

Il faut aussi te laisser le temps d'apprendre/de réaliser, c'est inutile de te mettre la pression, ta vie n'en dépend pas, je veux dire, tu ne va pas mourir si tu échoues.

"Rome ne s'est pas faite en un jour", la terre non plus (en 7 jours, d'après la Bible, les autres textes sacrés, je ne sais pas).