



Forum: The Blender Clan 'tchat

Topic: Nouveau projet: comment le présenter à la communauté? et pourquoi ?

Subject: Nouveau projet: comment le présenter à la communauté? et pourquoi ?

PostÃ© par: uriel

Contribution le : 2/4/2007 10:34:40

Bonjour à tous,

Après avoir lu différents sujets qui traitent de ce type de problème, (car c'est un problème pour les débutants!), je me propose de porter quelques conseils, les communautés dédiées aux logiciels libre sont toutes calquées sur le même concept idéologique, nous ne dépensons pas d'argent pour les softs, nous sommes unis dans les difficultés de développement et d'accès à l'apprentissage, mais...nous ne travaillons pas avec gratuitement, cela pourrai se résumer ainsi !!!

Beaucoup d'entre nous ont des idées plein la tête et comme je le disais sur le sujet concernant les "projets régionaux", l'objectif est souvent de monter une petite équipe afin de le réaliser, car tout seul, c'est la prise de tête, vous savez tous de quoi je parle!

Je vous propose de faire le tour des questions essentielles et de définir la marche à suivre pour faire une proposition décente sur le forum, car c'est aussi un aspect important de la communauté Blender (tout comme celle de n'importe quel projet lié aux logiciels libres).

Une personne désirant être l'initiateur d'un projet doit prendre en compte certaines règles de conduite vis à vis de ses interlocuteurs, d'autre part, il doit démontrer un certain avancement du projet sous la forme d'un "dossier" comprenant obligatoirement certains documents qui permettront au public de comprendre dans sa totalité le projet final, on ne travaille pas sur un projet auquel on ne croit pas, c'est évident !

Ces documents doivent faire naître chez le lecteur l'envie d'y participer bien évidemment !!! mais aussi lui fournir assez de détails pour lui permettre dès la première lecture, d'activer son imagination, et c'est là le plus gros travail, travail nécessaire pour tout bon projet. Vous avez peut-être une très bonne idée, mais personne ne prendra le risque de consacrer des dizaines d'heures voir des centaines ! sur un projet hasardeux et mal conçu à la base, donc soyez précis, si le projet tient la route, vous aurez suffisamment de personne intéressées pour effectuer votre choix (règle de recrutement n°1).

Voici une petite liste des documents à fournir (non exhaustive bien entendu !):

- un résumé narratif de l'histoire
- un scénario en bonne et due forme, plus nombre de scènes, de lieux, de personnages, de véhicules, etc...
- un storyboard (même inachevé !!!)
- une liste des techniques et des scripts à utiliser
- 4/5 rendus des scènes "fortes "réalisés par vos soins afin de montrer votre niveau de compétence et "l'esprit" du projet.

Pour monter une petite équipe de prod., le mieux est de définir les taches à l'avance, qui fera

quoi et de quand à quand (les délais sont inévitables ou votre projet n'en finira jamais, c'est la vie!), on considère que l'initiateur d'un projet prend une part importante voir la plus importante aux activités liées à la production, et donc, parmi les tâches, vous serez à même de vous proposer dès à présent (cela assurera les lecteurs sur vos intentions).

Pour finir simplement, c'est à partir du moment où vous aurez réuni ces documents que vous aurez des chances de réaliser un projet 3D/animation en équipe avec une qualité semi-professionnelle voir ...professionnelle ?

Depuis la preuve (Elephants dream) que Blender peut réussir des tours de magies avec une qualité cinématographique, il y aurait du y avoir des réactions, car si le monde du libre est souvent un univers d'amateurs enthousiastes, ceux-ci veulent prétendre à produire un produit professionnel, sinon quel sera l'intérêt ?

Avec Elephants Dream, ils ont voulu montrer tout l'intérêt de sortir du cadre internet et de passer aux choses sérieuses !!! S'organiser pour être réellement productif, c'est gagner du temps et se consacrer pleinement aux projets qui nous tiennent à cœur, surtout quand il s'agit de visuel et graphique.

Comme je l'ai lu si souvent et j'approuve complètement: ce n'est pas l'outil qui fait le maître et nous dépendons directement de notre capacité à rendre le geste beau... (grâce à Blender), sur ce:

À bientôt
uriel

notes: vous pouvez vous aider d'un logiciel libre que vous trouverez ici > [Celtx - téléchargement](#)