



Forum: The Blender Clan 'tchat

Topic: La main des maîtres - Animation 3D

Subject: Re: La main des maîtres - Animation 3D

Posté par: blendman

Contribution le : 31/10/2008 12:05:00

Citation :

CaYuS a écrit:

Mais c'est là le problème, c'est que malheureusement il y a encore trop peu de prod qui tournent sous Blender...

C'est vrai et c'est dommage, mais les autres softs sont tellement implantés sur le marché, que même les avantages de Blender ne sont pas assez intéressants pour changer ça.

L'un des gros avantages est qu'il est gratuit. Un deuxième avantage est qu'il est open source

.

Pour te donner un exemple que je connais bien

, dans la société de jeux dans laquelle je bosse, lorsque j'ai vendu mon propre projet de jeu, j'ai proposé que l'on bosse avec Blender, alors que tout se faisait sur 3DSmax.

Un des arguments en faveur de Blender a été la gratuité bien entendu, mais aussi et surtout le fait que j'avais commencé tout mon projet avec Blender et que tout refaire sur un autre soft nous aurait demandé de refaire plus d'un an de travail.

J'ai choisi Blender pour plusieurs raisons :

- il est plutôt performant, même s'il reste encore quelques outils manquant
- étant gratuit et open source, on bénéficie de toutes les nouveautés régulièrement et le développement de ce soft est vraiment très rapide. De plus, si on sait développer, on peut soi-même ajouter dans le soft ce que l'on veut ou éventuellement demander à ce que certaines fonctions soient ajoutées.
- enfin, il y a une grande communauté, toujours prête à nous aider et en plus elle est fort sympathique

Citation :

Ce n'est pas une question de qualité de logiciels, mais plus de gros sous entre les grands patrons..

ben justement Blender ne coûte rien

.

Non, c'est juste que je ne comprends pas trop le côté "gros sous entre les grands patrons", tu pourrais m'expliquer ce que tu entends par là

?

Citation :

donc à partir de là c'est vrai qu'il faut être assez motivé pour pousser son niveau sur un soft qui ne pourra être utilisé qu'à des fins personnels...Il y a des boîtes pros qui utilisent Blender (ça commence à se faire, même si c'est encore rare).

Par exemple, il est possible que dans quelques mois on recherche pour mon jeu un animateur bossant avec Blender. Oui, ceci est un message pour tous les animateurs qui bossent avec Blender

.

Citation :

Pourquoi pas, mais j'avoue qu'à aujourd'hui je suis un peu pris par les trois autres...je comprends ça, quand je bossais avec Max, je ne trouvais plus beaucoup de temps pour utiliser Blender.

C'est le soucis, le temps n'est pas extensible

.