



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

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

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

PostÃ© par: Redstar

Contribution le : 8/10/2020 14:25:16

Bonjour à tous,

Pour répondre à la question première, voici comment je vois les choses et que je propose:

-- accueil: - tutoriel - blender - gimp - divers (c&#039;est à l&#039;utilisateur de préciser) - un guide/FAQ pour utiliser le forum et ses outils pour les personnes qui sont étranger à la technologie. - concours - réalisation de monsieur tout le monde (jeux video, chef d&#039;oeuvre, ouvrage numerique) -- infographie 3D - Modelisation - texture - cycle/EEVEE - compositing/montage video -- programmation: - python - java/javascript - C++ - divers (c&#039;est à l&#039;utilisateur de préciser le langage sur le titre du post) -- wip - jeux videos (à préciser le moteur de jeu) - création artistique - création montage video -- développement jeux video - UE4/5 - Unity - Godot - divers (l&#039;utilisateur doit préciser quel moteur exploité et le sujet) -- coté geek/technicien - l&#039;utilisateur doit préciser le sujet

C&#039;est à chaud, j&#039;ai pas réfléchis longtemps. Idéalement, mettre en évidence les catégories les plus récurrents.