



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

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

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

PostÃ© par: meltingman

Contribution le : 8/10/2020 18:54:36

Salut RedStar, merci pour ta contribution.

Perso dÃ©s le dÃ©part j&#039;avais trouvÃ© qu&#039;un forum wip dÃ©butant et un forum "normal" c&#039;Ã©tait de trop dans le BC, c&#039;est assez frustrant car mÃªme si on dÃ©bute on a envi d&#039;Ãªtre sur le mÃªme fofo que tout le monde, quitte Ã  Ãªtre snobÃ© par des "bons".

Et aussi je trouve qu&#039;on devrait Ã©purer un peu..

Citation :

accueil:

- tutoriel
- blender
- gimp
- divers (c&#039;est Ã  l&#039;utilisateur de prÃ©ciser)

(La on pourrait se dire pourquoi Gimp et pas Krita, et pas inkscape etc..

donc la logique serait :

- Tutos Blender
- tutos autres

Citation :

- un guide/FAQ pour utiliser le forum et ses outils pour les personnes qui sont Ã©tranger Ã  la technologie.

yep

Citation :

[concours]

- concours
- rÃ©alisation de monsieur tout le monde (jeux video, chef d&#039;oeuvre, ouvrage numerique)

-- infographie 3D

- Modelisation
- texture
- cycle/EEVEE
- compositing/montage video

Les annonces de concours Ã§a pourrait justement Ãªtre dans les Annonces ou le Blog du "machin". ensuite infographie Ã§a regroupe tout

- ModÃ©lisation/textures/cycle/Evee comme entrÃ©es de forum.

si fait une modÃ©lisation tu fera ensuite le texturing, ensuite le rendu..

tu vas pas créer une publication par étapes.

Citation :

-- programmation:

- python
- java/javascript
- C++
- divers (à préciser le langage sur le titre du post)

- Python
- autres langages

Citation :

-- wip

- jeux videos (à préciser le moteur de jeu)
- création artistique
- création montage video
- développement jeux video
- UE4/5
- Unity
- Godot
- divers (à préciser quel moteur exploité et le sujet)

- WIP
- Travaux finis
- Court métrages ou animations

Citation :

- coté geek/technicien
- à préciser le sujet

dans divers non?

en tout cas il faudra peaufiner tout ça