

问题：游戏建模为什么不能是 blender + Zbrush 的工作流呢？

举个例子——

blender 允许不为任何面所有的独立边。

它允许存在 poly curve。

将 svg 线条导入 blender 会将所有点自动识别为 smooth 点。

它的 constraint 和 geometry node 非常强大，但是却恰恰是因为强大，反而与其他体系很难兼容。

那意味着导出之后这些属性都会有些问题。

很多这类设定会导致它在导入其他软件或者引擎时出现隐患。

这种隐患很可能不立刻在下一个流程里体现出来，而是在最后导入引擎后出现奇怪的法线问题、碰撞检测问题、缩放问题。要定位这些问题常常非常困难——甚至是不可能的。

blender 对 fbx 格式的支持自己都分 legacy 版本和新版本，是用插件实现的。

这些成本对这些工艺已经成熟的企业是很不想去花时间适应的。

反过来，那些正版 max、maya、zbrush 的授权费用，比起那些资深游戏美术的薪资来说根本不值一提，谈不上多大的成本节省，更不必说这笔钱花出去，其实主要是买了一个热情而随叫随到的客服。

企业运行有这个客服非常重要。

blender 的前途是很远大的，只是现在还没到时候。

说它前途远大，其实主要是因为 omniverse 可能成为未来的新中间件标准。

所有的 DCC 软件都会渐渐趋向于去支持 omniverse 工作流，而 ominiverse 主推的 USD 格式有希望替代 FBX 格式。而 blender 看上去赶上了这个新浪潮。

换言之，USD 可能抹平 blender 在这方面的技术欠债。

一旦这个被抹平了，blender 很有希望成为一个和 max 和 maya 分庭抗礼的对手。

尤其是，现在这个 blender app 的方向很有意思，可能成为 blender 的新优势。

并且，也不能忽略 blender core 直接孵化出新的游戏引擎的可能性。

总之，blender 虽然现在还不太能直接顶替 max，但是作为个人工作流还是很不错的。

毕竟它一家就足以免掉你买那么一大堆软件的费用。

尤其是，它不依赖 x86 架构，你可以在 mac 甚至 linux 上使用它——这个可是真正重要的特性。

这意味着有一天 max、maya 可能会给操作系统陪葬，但 blender 一定不会。

编辑于 2022-12-11

<https://www.zhihu.com/answer/2796012866>



评论区：

Q: 答主，您之前说疫情可能会回到之前严防的状态。但看这势头，完全不像啊。全国遍地开花，一个月左右，医疗系统就崩溃了。瑟瑟发抖啊[大哭]

A: 继续观察，现在还不到下结论的时候。

Q: 太感动了，您居然回复我了！虽然未曾谋面，却感受到了温暖和力量。对未知还是有恐惧，不过缓解了很多，把自己能做的做到位，其他的只能静观其变了。今天从别处看到一句话，大意是说，困难是上天对我们的考验，我们尽力去做，尽可能交一份让人满意的答卷。你们的境界都好高尚，钦佩无比，在恐惧面前，我一下就被打倒了，只想着怎么逃跑。继续看您写的文献吧，继续修炼[大笑]

A: 不必激动，我不是什么大神。回复是很平常的事。

---

Q: 感慨一下，现在的线上教育真的好丰富。

udemy、coursera、各种 mooc……

几十块钱就能买到业内人士讲解几十个小时的视频。

---

Q: 还有你不懂的东西吗

A: 当然有

---

Q: 答主对几何节点怎么看，怎么学几何节点

A: 学了不亏。

---

更新于 2024/1/30