



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

**Topic: Une nouvelle interface de Blender ? (petite révolution inside)**

**Subject: Re: Une nouvelle interface de Blender ? (petite révolution inside)**

Posté par: Mareck

Contribution le : 17/10/2013 10:11:00

C&#039;est marrant, j&#039;avais posté des liens sur le sujet il y a quelques jours, 0 réponse. Je comprends, venant de quelqu&#039;un qui n&#039;est sur Blender que depuis 1an et demi (moi) et le sujet qui n&#039;est pas apprécié de tout le monde (surtout les anciens j&#039;ai l&#039;impression ).

Je comprends les réticences de certains (j&#039;en ai aussi) surtout quand il se rapproche d&#039;un peu trop près de la philosophie du croqueurs de pommes

La simplification a outrance (genre ipad, GUI widget windows 8) on vous prends pour des neuneu, ne cherchez pas a comprendre et faites tous la même chose avec 3 boutons, est (avis perso) à l&#039;opposé de la philosophie de Blender.

Mais il y a aussi de bonne choses dans ce qu&#039;il propose et je trouve dommage de tout rejeter en bloc.

Perso je me suis formé en autodidacte pendant un an pour apprendre Blender, j&#039;en ai chier au début avec ce clic droit, avec la logique de Blender, mais aujourd&#039;hui que je la comprends j&#039;arrive a résoudre la plupart des problème que je rencontre tout seul. Et le clic droit ne me pose absolument plus de problème.

Cela dis, ça serait un bonne chose d&#039;optimiser, améliorer, de rendre plus logique certains points qui ne le sont pas.

Pourquoi pas avoir un choix de GUI préenregistrés suivant le type d&#039;utilisation, avec de toute façon la possibilité de la garder au plus proche de l&#039;actuel.

Les discussions sur le sujet les plus intéressantes sont celles avec Thomas Dinges / Campbell Barton, et Jonathan Williamson: [Podcast](#)

Bon j'arrête mon pavé.