



Forum: The Blender Clan 'tchat

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

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

PostÃ© par: DoubleZ

Contribution le : 17/10/2013 11:10:29

Voilà en détail ce que j'en pense de tout ça :

- Concernant les 6 points mentionnés à la fin, je suis d'accord pour les appliquer tous par défaut. De plus, ça fait partie des paramètres qu'il est facile de remettre comme avant pour ceux que ça dérange.

- La barre d'outils en haut... j'en suis contre. Tel que présenté dans la vidéo, on a l'impression que c'est la meilleure idée du monde mais dans pas mal de cas, l'idée n'est bonne que dans les projets les plus simples. Par ailleurs, quand il parle de texturer le fauteuil, il parle de "mix node" alors que rien n'est montré dans son explication. De plus, malgré le fait que ça soit incomplet, la barre est déjà bien chargée.

- Les outils à gauche : entièrement pour. Ca donne une première vision de l'interface dans lequel on montre que pas mal d'opérations sont faisable aisément. Le problème c'est que derrière, je reste mitigé par le fait que quelques opérations soit déporté sur la droite.

- La "nouvelle" fenetre de rendu : Un grand "pour" sauf pour la partie post-prod simplifié. En effet, tel que présenté ici, on semble plus proche d'une interface aisé pour des filtres à la con type "instagram" que pour un résultat grandement paramétrable.

- Utilisation de la souris plus proche des outils de bureautique : Sans opinion. L'idée parait alléchante mais est-elle réellement adapté pour la modélisation 3D ? Par contre, remplacer par défaut la commande pour bouger le curseur 3D, bien sur que je suis pour.