



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: mistercroche

Contribution le : 17/10/2013 15:47:22

hello!

incroyable... c'est presque une blague trollesque... d'un cadot de Blender! ça donne envie de participer (aller...juste un peu... ;)

ce qui est intéressant, c'est qu'il soulève quelques problématiques que beaucoup d'entre nous avons expérimenté.

en bien ou en mal (je ne suis pas d'accord avec tout ce qu'il dit)

maintenant, je prendrais bien en exemple l'interface de Zbrush pour effectuer une vraie comparaison. car cette interface incompréhensible au premier abord devient incroyablement intuitive après une dizaine d'heure d'écoute d'Alexis Flamand, partant en plus d'un soft de dessin pour ensuite aller sur la 3D... la réorientation ne fut pas simple... mais force est de constater qu'elle est devenue fort effective.

tout comme blender devient intuitif après une dizaine d'heure de formation de François Grassard... (entre autre)

Dans les deux cas l'interface à été pensée pour être à fond customisable et permettant très facilement d'intégrer de nouvelles fonctionnalités au jour le jour... sans pour autant déstructurer la logique visuelle de base...

je n'ai jamais vu d'interfaces aussi customisables que ces deux softs, blender en tête.

le nombre de possibilités d'interaction étant infini ou presque, les dev de la 2.5 ont réussi cette prouesse de trouver un compromis (rien n'est absolu) pour laisser à la fois de la place et une interaction claire pour plusieurs milliers de paramètres... (adobe peut aller se coucher pour tenter d'en faire autant avec une centaine de paramètres à afficher... et encore ils en planquent la moitié...)

il serait selon moi plus productif de travailler sur certaines fonctionnalités qui restent "jeunes" pour un soft 3D aussi complet avant de tout bouger dans l'interface.

quelques trucs du genre:

un outliner à la lighwave (le meilleur sur lequel je n'ai jamais travaillé et qui permet en un seul coup d'oeil, de tout savoir sur la scène et même de modifier, copier, parenter tous les objets et paramètres actifs en live)

un node editor du type (ISADORA + Max msp, avec les nodes accessibles sur les cotés et/ou à l'écran ---> c'est pas si loin de ce qu'on a mais ça serait plus rapide pour les pro et

plus intuitif pour les newbies)

un dope sheet

- qui permettrait de voir, dessiner et modifier une courbe pour une ligne sélectionnée (comme sur les logiciels de sons et non pas du genre d'after Effect --> le son étant une onde, il n'y a qu'à choisir dans des solutions déjà éprouvée depuis 30ans sur le travail des courbes... un soft de son comme reaper est incroyable par exemple pour sa gestion des courbes)

-une organisation customisable et automatisée (placer les lignes sélectionnées en haut de page pour l'édition, la possibilité de cacher ou retrouver des lignes sans forcément interagir avec le viewport...ce genre de choses qui facilitent un peu la vie lorsqu'on bosse avec 4 squelettes...)

- j'aime bien l'idée de pouvoir avoir des onglets s'ils sont customisable (avec les outils qu'on affectionnent le plus) blender permettant de se fabriquer autant d'interface qu'on veut, ça laisserait encore plus de possibilités ;)

- je ne sais pas vous mais pour les calques, je n'aurais vraiment rien contre d'en avoir beaucoup plus... et de pouvoir écrire leur noms... sur les grosses scènes... ça manque! là je trouve qu'il marque un point sur sa vidéo...

- et un historique, c'est éprouvé sur les soft 2D, c'est tout de même très pratique...