



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: lapineige

Contribution le : 17/10/2013 15:51:48

Bon ben moi aussi je mets mon grain de sel dans ce gros bordel topic

. je vous avais dit que j'allai tartiner

!

C'est vrai que Andrew Price c'est fait un peu le prophète de la communauté Blender. Mais selon moi ce n'est pas le a lui de faire 1 proposition à prendre ou à laisser par les devs, mais au devs de réagir sur ses idées et celles de la communauté, de proposer des améliorations, d'attendre des feed-back, d'affiner leur changements, etc.

Comme avec les pie menus, Ton a fait une proposition, la communauté à régie, finalement ils seront intégrés sous forme d'add-on, pour que ceux qui préfère puissent l'utiliser facilement mais sans l'imposer au autre. A la clé ==> personnalisation de l'interface et de l'expérience.

Il part de bonnes idées, de bon principe, mais il dérive parfois et ça donne des propositions (selon moi) très inégale et pas toutes intéressantes: Parfois trop orientées débutant et pas assez productif, parfois trop simpliste, parfois trop lourdes pour peu d'ajout au feeling de l'utilisateur.

[Attention tartine]

Pour moi passer le clic gauche par défaut est une bonne idée, quand vous débarquez pour la première fois, vous ne comprenez pas comment sélectionner, c'est frustrant et vous voyez ce curseur bouger, vous vous dites "merde, j'ai fait une bourde". Après 5 min on pige et ça ne pose plus de problème.

Pour un habitué du clic droit (moi par exemple

).

==> Une bonne idée de passe par le clic gauche par défaut.

Les infos python idem.

Après des trucs comme les mesh dans la barre du haut, c'est selon moi pas top: Il existe un menu add en bas, en faire un menu déroulant serait une possibilité qui prendrait moins de place (avec des icônes à la place des objets, voir icône + nom). Un clic pour ajouter l'objet au niveau du Curseur 3D, éventuellement un glisser-déposer pour le placer la ou on le dépose (bien plus rapide que d'ajouter, puis déplacer).

Les presets de matériaux, que ce soit Cycles ou l'Internal, c'est une idée, mais comme add-on activé par défaut(mêmes raison que pour les clics), et dans un panneau quand on créer un matériaux (genre "preset:[...]").

==> Les preset de matériaux oui, mais désactivables et pas envahissant sur l'interface, juste visible à la création de matériaux.

Il a raison pour la "logique d'organisation de l'interface", des trucs comme Quick Smoke ou Explode devrait être dans le panneau physics.

Le problème avec ses sondages c'est que les réponses étaient évidentes, tout le monde allait être d'accord (tout le monde veut un système de recovery, ...). Du tout on se dit qu'il a raison et on adhère au reste sans réfléchir.

Et aussi que un gars qui critique tant l'interface et qui n'a pas pris le temps de corriger ce qui le gêne (il n'a pas augmenté les dpi, alors qu'il conseille à tous de le faire !) n'est pour moi pas très crédible. Surtout quand il prend le temps de faire des vidéos et des montages sur une nouvelle interface.

Il a même pas compris pourquoi on peut donner une valeur > à 1 pour une couleur ou autre !

Le wire en blanc: on est d'accord, le wire actuel est vite illisible (rien qu'à voir les wires que je poste au DDWE, je suis obligé de sélectionner des objets pour que ce soit lisible). En blanc c'est mieux, mais ça fait mal aux yeux

Un truc pas mal serait qu'il soit légèrement transparent, on remarquerait mieux les chevauchements (le résultat serait de moins en moins transparent). Voir moins coloré avec la distance (un simple bouton pour activer cette option serait bien, à côté du bouton de switch entre les modes).

Mais il faudrait que cette option soit désactivable (c'est plus lourd à l'affichage, ça peut poser problème).

Encore un fois dans les paramètres c'est super rapide à changer, on pourrait le faire par défaut. ==> Le wire, Ok, mais y'a mieux.

Pour la "barre de progression du rendu", l'icône réduite de Blender l'affiche déjà sur certains OS (Windows 8 ça marche, Ubuntu ça marche, Windows XP marche pas...). Mais ça proposition me convient, c'est plus compréhensible, notamment lors des crash ("out of memory", etc), vous savez où ça plante).

==> La progression du rendu avec les étapes, oui.

La post-prod simplifiée à l'extrême ? Non, y'a des soft pour ça, la c'est trop basique, on perd l'intérêt des nodes.

==> Post-prod par "filtres" ultra basique, NON !

La notification "il manque des textures", ou autre, c'est bien (Blender le fait déjà en partie dans la barre du haut).

Après le violet des textures manquantes je pense que c'est quand même très visuels (faudrait pas que Blender empêche le rendu s'il manque des textures...). La notif en plus c'est sympa.

==> Les notifications, c'est bien mais ça existe déjà. À améliorer, ne changeons pas tout pour rien.

Les layers avec des noms ? Bof, on se perd pas souvent dedans. De simple couleur personnalisable pour chaque icône des layers et c'est réglé. Pas besoin de prendre de la place sur l'écran.

==> Les noms pour chaque calques ? Y'a plus simple et moins "place-à-l'écran-votre".

L'historique ? Bonne idée, existe déjà mais dans un panneau de la vue 3D c'est mieux. Par contre entre historique chronologique ou par mode je sais pas, moi je préfère par mode (le problème dont il parle dans sa vidéo de fausse manip ça m'est jamais arrivé, donc je pense que c'est anecdotique donc on s'en fout).

====> L''historique dans la toolbar, oui.

Et oui en informatique il faut sauvegarder tout le temps, mais parfois t''est concentré et t'oublie 10 minutes et bin tu perd tout. Les autosaves actuels sont bien, mais devrait être rassemblé dans un même répertoire (celui de Blender ?).

==> L''autosave oui.

Les menus "Drop Down" c''est quand même un truc de base, je prends les menus "Files", "Add", etc, c''est déjà fait.

====> Les menus Drop Down, bof ça existe.

La nouvelle toolbar qu''il propose ? Non, seul quelques outils en haut (à l'horizontal) serait utiles, du genre un menu add, bouger/tourner/redimensionner, sélection carré, circulaire...

====> Une toolbar à la ZBrush en plus "orienté débile" (l''option de zoom :mdr), non sous cette forme là.

Je rappelle aussi que nos écrans sont très majoritairement rectangulaire, avec plus de place à l''horizontale. Or cette place n''est pas vraiment utile (d''après mon expérience) sauf dans des vues de loin. De près 0 intérêt, on zoom pas car on manque de visibilité dans l''autre sens. Donc place potentiellement utilisable.

Une barre horizontale c''est bien, mais la moins épaisse possible pour garder de la place à l''écran.

Et les gros trucs qui prennent de la place et sont pas utiles en permanence (les options de création d''un nouvel objet, les options de la vue genre matcaps,...), dans des panneaux sur les cotés (c''est important). Comme actuellement. Plus organisé peut être.

Perso je verrais bien une barre d''outil personnalisable (comme ils voulaient la faire au début de la 2.5) à l''horizontale en haut, très fine avec de simples boutons personnalisable.

Ensuite grossir le texte + ajouter de gros boutons partout = perte de visibilité, voir plus de visu du tout sur les petits écrans (pensez au portable, au débutant qui change pas d''écran juste pour Blender, au prix d''un gros écran...)

====> L''énorme barre en haut, à l''horizontale, NON !

Une barre plus fine et simple ok. De meilleures icônes ok.

Après quand il parle de consistance des menus je suis d''accord, c''est un truc simple à faire mais bien plus logique ensuite, ranger correctement les paramètres selon un ordre logique, les nommer de façon claire et partout la même pour une même tâche (et les détails techniques genre "nabla" ou "euler", dans les infobulles).

Après je retiens une très bonne idée, sa barre horizontale est de couleur différente. Une bonne option (la couleur !) pour faire moins brouillons et fourre-tout, sans rien modifier ou presque.

Cela pourrait être appliqué dans les menus des panneaux toolbar, des propriétés, ... Exemple un onglet pour les paramètres de rendu (taille de l''image,...) de fond plus clair serait bien plus visuel. Les paramètres du genre "étiquette" en plus sombre, moins frappant car moins utile/prioritaire.

La personnalisation de l''UI je suis pour (on est déjà allé dans ce sens avec le panneau de thème, le dégradé de la vue 3D,...), mais avec des trucs simples et pas trop long à paramétrer, genre 5 minutes pour des trucs simples sans raccourcis clavier ou autre (j''utilise Blender sur 7 OS différents, très long de tout reparamétrer à chaque fois, ou de se trimballer un fichier de config). Ce

que je disait en haut avec des add-on comme pie menus ou des preset de matériaux, avec les infobulles python, me parait une bonne façon de faire.

Je pense aussi que cette interface est hyper efficace une fois maitrisée. Elle est juste pas hyper évidente pour un débutant, les trucs de bases (ajouter un objet, changer les paramètres basique du rendu) devrait être plus accessible, sans gêner l'expérience des plus expérimentés (la barre des mesh en haut prend énormément de place !). Il faut faire une interface plus attirante pour le néophyte, mais aussi productive... Trop de boutons peu faire peur, trop d'"épuration", si je puis dire
, fait perdre ne productivité.

Je suis curieux de savoir ce qu'en pense **Coyhot** tiens ...

Bon ben on va donner du boulot pour les devs ! Je rappelle juste qu'il bossent sur des améliorations du genre, chaque mise à jour on a des modifs en mieux.

Il faudrait un gars à temps plein pendant quelques mois sur l'UI, et pour des bénévoles c'est dur. C'est pour ça que sa question (dans le dernier sondage) est sensée: les financer est pour moi la solution. Ensuite il doivent se mettre d'accord sur les priorités, la roadmap de l'UI, etc. Car avec les remous provoqués, il vont être obligés de réagir.

Bon voilà mon point de vue sur la question (enfin une partie)...

Ça tombe bien que l'on soit bientôt en vacances, je crois qu'il va falloir du temps à certain de me lire (et à moi aussi de suivre le débat).