



Forum: The Blender Clan 'tchat

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

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

Posté par: Manollo

Contribution le : 19/10/2013 12:31:22

Citation :

AinoCreation a écrit:

+1 pour Manollo

EDIT : Alors, j'ai quand même regardé la vidéo, et je n'ai pas été déçu.

C'est remarquable à quel point il fait preuve de mauvaise foi lorsqu'il veut démontrer que l'interface n'est pas optimisée.

Il souligne le fait que l'UI n'a pas été pensée pour Cycles, et pour le montrer il règle le shader sans passer par la fenêtre de compositing (?!). Euh... tout le monde sais que les shaders cycles se font via les noeuds. Et même avec un montage musical herotico-epic soulignant l'arrivée messianique de la solution ultime made-in Price... ben ça ce voit quand même que tu fais exprès de t'y prendre comme un manche Androu.

Ensuite il passe au sculpt, et là il montre à quel point le sculpt mode n'est pas pratique... sauf qu'il le fait avec une dextérité qui ferait pâlir d'envie n'importe quel utilisateur de Zbrush (Ceux qui ont déjà testé ZB savent de quoi je parle). C'est à dire qu'en 3 secondes il a créé une brosse avec alpha map, règle sa brosse etc... Non mais il veut quoi en fait ? une interface à reconnaissance vocale ?

Monsieur nous montre ensuite qu'il doit sans cesse ouvrir de nouvelles fenêtres, ce qui réduit d'autant son espace 3D. Donc là, pour bien étayer son propos il nous montre qu'il sculpt sur une touuuuuute petite fenêtre... avec un énoooooorme graph editor qui prend tout son écran... un GRAPH EDITOR ?! pour SCULPTER (?!)... Non mais t'es pas au courant qu'on peut faire des presets personnalisés ? Soit t'es à cours d'argument, soit faut arrêter la bibine Androu. C'est d'ailleurs à cet instant que j'ai décidé d'aller jusqu'au bout de la vidéo, pour voir s'il allait démontrer que le clic gauche est vraiment pas pratique avec l'écran du PC éteint... argument imparable s'il en ait. M'enfin, c'est quand même incroyable ! Le fait de pouvoir ouvrir des fenêtres à la volée est l'une des principales qualités de Blender. Et cet imbécile l'utilise pour ouvrir n'importe quoi et montrer que du coup on y voit plus rien ! Le pire, c'est que si cette possibilité n'existait pas, quasiment toute sa vidéo tombe à plat. Comment transformer une qualité en défaut en deux leçons par Andrew Price. Il gagnerai plus à transformer les défauts en

qualités, mais je m'égard... pas d'attaque personnels on a dit

(Why your hair cut sucks ?)

Bref... je m'arrête là. Mais si je devais en tirer un conclusion :

Ton a pensé l'interface tellement malléable, quelle permet même de le troller. Ton est un génie