



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: DaWaaaaghBabal

Contribution le : 19/10/2013 13:56:53

Citation :

Pour donner une idée, je n'ai jamais lu un seul tuto pour Sketchup et pourtant j'ai pu l'utiliser de façon basique dès le premier lancement. Même After Effect je comprenais le principe sans lire de tuto pour un usage basique. Blender non. Facile à prendre en main et ergonomique, c'est pas non plus la même chose. Un problème d'ergonomie, c'est "il faut huit clics pour appliquer une UVmap à un modèle", pas "je sais pas où est le bouton". Si c'est un problème de connaissance et de prise en main, ça se résout par la documentation, pas par des changements d'organisation. On apprend aux débutants, on ne s'abaisse pas à leur niveau. Faut pas oublier une chose : on passe beaucoup moins de temps à apprendre les fonctions qu'à les utiliser, la priorité est donc de faciliter leur utilisation, pas leur apprentissage.

Quant aux termes techniques, faut pas déconner non plus : le jargon, ça fait peur, mais c'est indispensable. Et c'est la plus petite difficulté, en matière de 3D. Oui, quand on ne connaît pas le jargon, on doit chercher, mais il n'y a pas d'autre option. Tiens, tu proposes quoi pour remplacer les deux options d'ombres d'un spot (buffer shadow ou ray shadow) : "ombre" et "ombre" ? Si tu veux faire la différence, ça fait un terme technique obligatoire. Et les autres exemples sont légion...