



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: lapineige

Contribution le : 21/10/2013 12:00:09

Et doucement la ! On est pas tous des pourris à l'esprit psychorigides qui détestent A.Price et le changement !

Quelques soit ses motivations (et perso je ne trouve pas qu'il souhaite s'imposer, se faire de la pub et tout et tout, ça pars certainement d'une bonne intention mais il s'y prend mal...) on s'en fout ! Il a lancé le débat sur l'UI, tant que l'on ne s'en tient pas à un simple choix: UI actuelle, UI A.P. Le tout c'est de réfléchir sur une interface future pour Blender.

Je rappelle que l'on ne parle pas de tout changer, de virer le système de fenêtres redimensionnables et modulables, d'enlever toutes les options, tous les boutons actuels, bref de virer ce qui fait que Blender à une interface extrêmement puissante pour les habitués. On ne détruit pas l'identité et la puissance de Blender là !

On cherche juste à l'améliorer, la rendre plus claire, plus logique, plus abordable, pas nécessairement à la rendre totalement différentes ! Et sans confondre accessibilité et ergonomie, merci DaWaaaaghBabal de le rappeler.

Et quand A.P. parle de telle ou telle idée, il ne cherche pas forcément à inventer la poudre: si quelque chose marche ailleurs (ou a déjà marché) pourquoi pas dans Blender ?

Et il ne s'agit pas non plus d'aduler un gars ou un autre, ce qu'il propose, etc. D'ailleurs on parle de Coyhot depuis un moment, il ne s'est même pas exprimé ! Coyhot si tu passe par la je te relance une perche

.

Citation :

1°) TOUT le monde pense savoir ce qu'est une interface utilisable...

2°) Les grandes figures ne connaissent pas forcément bien Blender même s'ils font des tutos payants etc

3°) Ton et les devs ont quand même assez de recul pour accepter un changement de roadmap.

J'espère quand même que suite à ça :

- La prochaine fois qu'un Andrew Price ou qu'un mec de BlenderCookie, par exemple, veut aborder un sujet vaste et délicat qu'il en parle avant avec la Blender Foundation et s'organise avec eux avant !!

- Que la 2.7 qui était un vaste chantier, ne soit pas totalement phagocytée par l'UI

- Que les gens réalisent qu'il faut donner de son temps ou de l'argent (si on ne peut pas coder) pour que les devs puissent quand même travailler dans de bonnes conditions !!

Il est clair que l'on ne peut pas demander aux devs des heures de travail comme ça sur un coup de tête et sans financement/aide en tout genre. D'ailleurs qui donnera de l'argent si les devs engagent des gens pour bosser sur l'UI ? Et c'est prévu (regarder le dernier rapport, celui de ce week-end). Moi je le ferait, et pourtant j'adore l'interface actuelle, et je ne demande pas grand chose comme modifs. Ceux qui veulent de grand changement, mesurez le travail qu'il y a derrière, et demander si vous êtes prêts à l'assumer (financièrement je parle). Imaginez (par exemple) les utilisateurs de 3DS Max qui demande les même modifications (si encore c'était possible): combien leur couterait la mise à jour ?

C'est pour ça que je suis pour de simples modifications, rien de révolutionnaire. Y'a plein de trucs qui rendrait la vie plus simple, sans demander un travail de fous aux devs ! Par exemple le copier/coller d'une courbe à l'autre (merci Caminandes !), une simple réorganisation des boutons, et de l'affichage de certains. Il ne faut pas partir sur des délires révolutionnaires ! Franchement, qui trouve l'interface actuelle nulle ? Personne ? Alors parlez pas de tout changer, mais d'améliorer le système actuel.

Après je fais confiance aux devs. Ils ont de l'expérience, ils savent travailler sous forme de projet raisonnable (vous connaissez des fonctionnalités avortées faute de temps/d'expérience ?) et bien organisé.

Ils sont toujours à l'écoute de la communauté, mais savent faire les bons choix sans se laisser aller au effet de mode ou autre.

Donc pour moi ils géreront l'UI comme il faut, ils planifieront le tout (ils ont déjà commencé), et sauront faire au mieux. Et la 2.7 ne sera pas phagocytée par l'UI (est ce que la 2.5 l'a été ?), ils savent gérer les priorités.

Pas la peine de nous entretuer quoi

.

[Edit]: la preuve qu'ils ont la tête sur les épaules:

<http://wiki.blender.org/index.php/User:Brecht/UI> (lien donné dans le topic "Blender 2.6x[...]")

[Edit]2: D'ailleurs je parlait de Caminandes, qui va améliorer Blender et Cycles suivant une perspective d'utilisation en production. Et aussi l'UI, comme ils ont déjà commencé à le faire. Qui a acheté un/des exemplaire(s) pour soutenir le projet et ces améliorations ? Moi j'en attends beaucoup pour Cycles, et je n'utilise Blender que dans mon temps libre. Pourtant j'en ai acheté 2 ! (50€ de dons, alors que le projet ne rentre pas encore dans ses dépenses) OK Blender et un logiciel libre et gratuit, mais il faut aussi que les utilisateurs pensent aux devs qui bossent bénévolement pour eux !