



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: Manollo

Contribution le : 21/10/2013 15:57:42

Alors je vais parler pour moi.

Certes, je n'ai pas une grande affection pour Andrew Price. Mais il semble que la quasi totalité de ma critique vis a vis de sa nouvelle interface concerne ce qu'il propose et la façon qu'il a de le faire (c'est a dire en rajoutant des caisses quant à la supposé complexité de l'interface actuelle).

Pour autant, est-ce que le fait que j'ai une mauvaise image de lui m'interdit d'avoir une critique constructive de sa nouvelle interface... non, je ne pense pas.

A mon avis, toute idée qui simplifie l'approche pour un débutants au détriment de la souplesse d'utilisation pour une personne confirmée, est une mauvaise idée. Si refonte de l'interface il y a, elle doit être bénéfique à tout le monde.

La plupart des idées qu'Andrew Price apporte sont complètement opposées à l'idée que je me fait de l'esprit de Blender. Je pense notamment à son Système de texture, qui sera certes plus simple pour un nouveau... mais qui est complètement opaque par rapport à ce qu'il se passe en tache de fond une fois le bouton cliqué. Si un débutant veut aller plus loin, il devra un jour ou l'autre utiliser les Nodes pour faire ses matériaux. La proposition de Price ne fait que retarder cet apprentissage... pire, en rendant une même action faisable de manière si différente, il ne fera que semer le trouble dans l'esprit de quelqu'un qui cherche a comprendre un soft de façon transparente.

Plusieurs l'on déjà rappelé ici : Blender est un logiciel incroyablement vaste et pluri-disciplinaire. L'opacité de rigueur dans les softs "monotaches" ne peut s'appliquer à lui sans semer la pagaille dans l'esprit de quelqu'un qui veut "maîtriser" Blender.

Citation :

Et si CoyHot avait fait les mêmes propositions, vous auriez crié au génie ?

Peut être que je m'avance. Mais je ne pense pas que François aurait confondu "simplicité d'approche" et "ergonomie sur le long terme".

EDIT : Ceci dit tu as raison, François est pour moi le meilleur VRP que Blender puisse avoir. Je serais très intéressé d'avoir son avis sur la question.