



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: everwind

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

Pour répondre rapidement a WizardNX et Manollo :

je ne prétendais pas répondre aux question mais en poser. je ne dis pas que la proposition d'interface est bonne, juste qu'il n'y a pas de raison à se fermer à l'idée même de refonte (un peu comme Ebrain pour le coup).

De même, je ne disais pas que Blender devait cibler plus large ou devait faire ceci ou cela, simplement que c'était une réflexion à mener par la Fondation. Penser que les boites utilisent les softs des écoles est inverser la logique : ce sont les écoles qui apprennent les softs dont veulent les boites.

Alors pourquoi Blender est pas plus implanté ? Je ne suis pas un expert du secteur alors je ne peux qu'émettre des hypothèse.

hypothèse 1 : il n'a pas les fonctionnalités requise. C'est possible dans certains domaines. C'est possible, bien que pas forcément majoritaire étant donné que les fonctionnalités sont maintenant très bonnes.

hypothèse 2 : pas rentable. Dans ce cas pourquoi ce ne serait pas rentable. Pour une entreprise qui a déjà un soft, pour que le switch soit rentable il faut que tu aies gain > cout de formation + cout de transition
cout de formation est la formation des employés au nouveau soft. Cout de transition celui du développement des plugins et de conversion des fichiers. En général tu évalues ca sur quelques années.

Donc une fois que Blender propose les fonctionnalités requise, ce qui bloque normalement est soit le cout de formation soit le cout de transition, ou les 2.

Et la on arrive à un soucis de Blender : la formation est longue, très longue car le logiciel est extrêmement atypique, loin d'être toujours intuitif, et en plus les formateurs ne sont pas non plus si nombreux selon moi, même si ça s'améliore.

Et on voit aussi un autre soucis avec le cout de transition qui est fort car les plugins externes sont peu ou pas présents pour beaucoup, et très compliqués à mettre en place à cause d'une API trop mouvante. On revient donc à mes critiques du premier post : API et UI dont 2 points faibles de Blender pour le moment selon moi.

Mais encore une fois tout est question de savoir les orientations que la fondation veut donner. Je ne dis pas que Blender doit aller conquérir à tout prix les studios, juste que si c'est ce que la fondation veut, il y a des conséquences logiques. Je ne dis pas que Blender doit s'ouvrir beaucoup plus aux débutants, mais encore une fois si c'est leur but il y a des conséquences.

je pense qu'ils en sont bien conscient seulement la on arrive dans la politique de la fondation et de ses orientation et ça demande du dialogue et du temps.