



**Forum: The Blender Clan &#039;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 : 21/10/2013 21:47:46

Citation :

everwind a écrit:

Penser que les boites utilisent les softs des écoles c&#039;est inverser la logique : ce sont les écoles qui apprennent les softs dont veulent les boites.

Je ne dis pas que c&#039;est exclusivement les studios qui utilisent les softs des écoles... ni même le contraire. Je dis que c&#039;est les deux à la fois. Un cercle (vieux ou vertueux selon les avis) dont il est difficile de sortir.

A l'instant ou l'on parle, des centaines de studios travaillent sur des projet avec des softs d'autodesk... il est donc naturel que les logiciels majeurs des ecoles soient 3ds et maya. De la même manière, un studio qui souhaite lancer une production se trouve dans l'impossibilité de trouver des graphistes compétant (dans une région donnée) sur d'autres licences... c&#039;est donc naturellement qu'ils achètent des licence autodesk... et ainsi de suite.

Je ,ne suis pas complotiste hein

, je ne dirais même pas que c&#039;est un lobby installé qui est derrière tout ça. A mon avis, rien de plus normal dans un domaine où les connaissances et les compétences sont relativement pointues. Si les choses doivent changer, cela se fera lentement... mais certainement pas du jour au lendemain d'un coup de baguette magique sur l'interface.

Et quand bien même, il serait contre productif de ce caler sur la philosophie des autres softs pour leur pendre leur place (si tant est que le but non avouer de blender soit d'être les soft 3D N°1, ce que je ne crois pas). Si Blender venait a "percer", ce serait avec une vision du workflow qui lui est propre. (edit : c&#039;est d'ailleurs ce qu'a su faire Zbrush. Certe c&#039;est un logiciel beaucoup plus orienté que blender, mais sa notoriété c&#039;est faite par sa différence).

Citation :

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

Tu vas peut être trouvé que je joue sur les mots, mais lorsque tu dit que Blender est "atypique"... tu veux dire atypique par rapport aux softs d'autodesk non ?

Parce que pour quelqu'un qui fait du dessin traditionnel, Maya a une approche atypique dans la création d'image (clic droit ou pas soit dis en passant). Pour quelqu'un qui fait du Maya, Blender à une approche atypique... et inversement.

N'est atypique que ce que l'on ne maîtrise pas.

Alors oui, comme l'avis du plus grand nombre l'emporte... on peut dire que Blender à une approche atypique au regard du tres grand nombre de personne qui maîtrisent maya en

comparaison.

Sinon, sortie du crayon et du papier... difficile de parler d'intuitivité. Il n'y a que des softs faits avec ou sans bon sens, avec un workflow adaptable ou non pour chaque individu. De bon sens et d'adaptabilité, Blender n'en manque pas je pense.

EDIT : et pour en finir en ce qui me concerne ce soir

Je trouve le clic droit pour la selection incroyablement intuitif (et je dis ça sans aucune mauvaise foi, promis

)

Pour moi c'est attraper un objet de la main droite, et agir dessus de la main gauche.