



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 : 21/10/2013 23:16:47

Citation :

Et quand bien mÃªme, 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'Ãªtre 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.

+1 Paradoxalement, plus deux programmes se ressemblent, plus les diffÃ©rences sont un obstacle : si c'est "presque pareil", pourquoi s'embÃªter avec les dÃ©tails qui diffÃ©rent ? (pour ceux qui programment, alternez le C# et le Java : vous deviendrez fou en une semaine

)

Alors qu'un changement pour une philosophie complÃ©tement diffÃ©rente, pour un logiciel qui a des forces et faiblesses bien diffÃ©rentes et correspond Ã une autre faÃ§on de travailler, Ãa s'Ã©tudie.

Par ailleurs, +1 aussi pour le clic droit. J'ai l'habitude des STR et des MOBA, et dans ces jeux c'est le clic droit qui est le plus utilisÃ©. Et dans d'autres applications, c'est le clic droit qui fait les choses "utiles" (le menu contextuel). En comparaison, le clic gauche ne sert qu'Ã choisir une option dans un menu ou valider un choix. Certes c'est aussi le plus logique pour sÃ©lectionner, mais vu que dans Blender sÃ©lectionner c'est aussi agir (suffit de bouger la souris pendant le clic), le clic droit a tout son sens. Et je suis sÃ¼r que les dÃ©fenseurs du clic gauche ont aussi de trÃ¨s bonnes raisons de prÃ©fÃ©rer leur faÃ§on de faire. Mais Ãa, j'ai envie de dire, c'est un non-dÃ©bat : on peut dÃ©jÃ inverser les boutons ; chacun choisit ce qui lui convient et laisse son voisin en paix

EDIT Par contre, qu'on choisisse le droit ou le gauche, l'autre ne sert Ã rien.

L'idÃ©e du menu contextuel est intÃ©ressante (si on trouve de quoi le remplir).

Citation :

Figurer l'interface par tache, non plus, justement j'aime que je puisse modifier l'interface de blender, l'adapter Ã l'humeur du moment. D'autant que figer quoi que ce soit, c'est mal. Pour Ãªtre vraiment Ã l'aise dans une chaussure, il faut la dÃ©former un peu, pareil pour une interface. L'interface parfaite dÃ©pend de chacun, donc elle doit Ãªtre personnalisable. Et quitte Ã personnaliser, autant que Ãa se fasse Ã la volÃ©e, Ãa ne coÃ¼te rien et Ãa permet de faire craquer une couture de temps en temps