



## **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)**

PostÃ© par: Manollo

Contribution le : 25/10/2013 13:38:02

Merci d'êtres passé pour apporter ton point de vu CoyHot. Ca me semblait important en tant que conférencier "officieux" de la communauté Française

Citation :

lapineige a écrit:

[...]La réflexion [d'Andrew Price] est beaucoup plus profonde qu'il n'y parait, lui même le dit: son interface n'est pas la solution.

Donc je pense que l'on peut arrêter de débattre sur ce monsieur, et plutôt essayer de faire ressortir quelque chose de plus concret, de plus global sur l'interface.

Et peut être en faire part au devs; ensuite...

Pour avoir regardé la conf;, j'ai pas vraiment ressenti qu'il y avait une réflexion plus "profonde" derrière tout ça.

J'ai surtout vu (à mon grand étonnement) Andrew Price descendre point par point sa propre proposition.

Tout d'abord sa proposition de changer l'UI reposait essentiellement sur une attente de la communauté, sondage à l'appui. Visiblement, après une discussion avec un expert en UI, il a admis qu'à la question : Est ce que vous voulez que l'UI soit plus simple ? (sans prendre en compte d'autres facteurs), la réponse ne pouvait être qu'un OUI massif. Il aurait demandé : est ce que vous voulez payer moins d'impôts ? Le résultat aurait été le même.

Bref, après ça il reprend la majorité des "améliorations" qu'il a proposé et montre en quoi elles ne sont pas de bonnes solutions.

A ce stade de la conf;, je dis "Bravo Androu ! tu remontes dans mon estime !"

Mais il ne s'arrête pas là l'Androu

. La contrepartie de toutes ces concessions... c'est une nouvelle proposition

La révolution est en marche les amis ! Il nous faut une "Team UI". Une team qui puisse faire le lien entre nous, les utilisateurs, et les développeurs. D'ailleurs c'est toujours au travers de ses mêmes livres de chevet qu'il trouve l'inspiration, je vous laisse retrouver la citation dans la vidéo.

En bon commercial qui se respecte, il a amener avec lui des jolis dessins qui montre le vilain mur qui sépare les users des devs, et empêche le dialogue entre eux... c'est quand même gonflé dans le sens où je rappelle qu'il est un utilisateur, et qu'il s'exprime à moins de 5 mètres du Big Boss

... mais bon passons.

Il se trouve que la "Team UI" existe déjà selon moi, en la personne de Ton. Je me trompe peut-être, mais il me semble que Ton a quasiment délaissé l'aspect programmation de Blender (sa dernière implémentation étant le code des mocap si je ne m'abuse), pour se concentrer sur la vision globale de Blender. Cela concerne la gestion de la BF, les open projects, la road map et les priorités en terme de développement.

Alors je pense pas que ce soit délibéré de la part d'Andrew Price. Encore une fois, il ne se rend pas vraiment compte que c'est à la gestion de Ton qu'il s'attaque, comme précédemment il ne s'était pas rendu compte qu'il remettait en cause les devs. On pourrait mettre ça sur le compte de l'innocence et de l'âge. Mais dans le même temps faut pas qu'il s'autoproclame comme étant un acteur majeur de la scène Blender ("Blender Guru | High Quality Blender Tutorials")

Pour ce qui est de la réaction de Ton durant la conf; par rapport à l'UI team, j'ai beaucoup de mal à la comprendre à cause de son problème d'élocution (et surtout mon anglais). Si quelqu'un qui a bien compris pouvait en donner la substance, je l'en remercie d'avance