



Forum: The Blender Clan 'tchat

Topic: Blender 2.7x : actus, tests, feedback...

Subject: Re: Blender 2.7x : actus, tests, feedback...

PostÃ© par: zeauro

Contribution le : 6/1/2014 10:19:04

Bonne Année à tout le clan!

Citation :

DoubleZ a écrit:

De plus, si tout est (sera ?) paramétrable facilement, ...

Note aux habitués de python : oui je sais, on peut déjà faire ça en modifiant tout ça via python (et assez aisément en plus).

Justement pour les devs python fait partie du "paramétrable facilement".

J'ai bien peur que ça ne change pas grand chose.

Si l'UI par défaut est vraiment nulle, on aura toujours un lourd travail de réécriture des scripts à reprendre régulièrement.

L'UI mafia est quand même constituée de plus d'adeptes de l'aide aux newbies que de défenseurs de l'efficacité.

Il n'y a pas longtemps Nazgul a du remettre les menu Curve et Surface en edit. Des newbies avaient dit à Dingto que ça ne servait à rien et il les a supprimé sans réfléchir.

Ils sont capables de gâcher une bonne idée.

Pour l'exemple, quand on ouvre le master actuel, on a ça.

<http://www.pasteall.org/pic/show.php?id=64964>

Dans chaque onglet, il y a un seul et unique panneau.

Une fois sur deux, il fait 15 mètres de long et disparaît à moitié sous la région du dernier opérateur.

Et comme ils sont bien mono-maniaques et n'ont pas le souci des priorités (<< euh! les toolbar tabs , c'est que pour la toolbar! >>

) ; on a toujours une dizaine de panneaux dans la colonne des view properties.

J'espère vraiment qu'ils vont vite découper ces gros panneaux en plus petits.

Ce n'est qu'à partir de là que ce sera efficace.