



Forum: The Blender Clan 'tchat

Topic: Blender 2.5x : actus, tests, feedback...

Subject: Blender 2.5x : actus, tests, feedback...

PostÃ© par: lord_seb

Contribution le : 18/10/2007 20:34:34

Salut à tous,

Voilà, j'ai eu envis de faire une liste de toutes les prochaines améliorations, ce topic est fait pour cela.

J'ai mis le plus possible des liens pour illustrer mes dires. Ils sont presque tous en anglais.

*Dans SVN trunk

#Dans SVN branche

Je vais commencer par toutes celles au niveau du blender internal.

*_Glossy reflections and refractions : Le floutage (et ...) des reflets et transparences. [ici](#)

*_QMC Sampling : Nouveau type d'échantillonnage de l'AO, Glossy reflections and refractions, et soft shadows. [ici](#)

*_Raytraced Soft Shadows : Maintenant, plus besoin d'utiliser un Area pour avoir des ombres realistes. [ici](#), [ici](#)

_AO with shaded mode : Yafray, vous connaissez ? Ben blender pourra faire le meme effet de radiosité juste avec en activant l'AO. [ici](#)

_AO smoothing compositing node : Un node pour smother l'AO, pratique pour des animations. [ici](#)

_Caustics : J'explique ? [ici](#)

#_Render export api : C'est l'intégration de moteur de rendu comme povray, mentalray ... renderman ? [ici](#)

J'en profite pour parler d'un nouveau moteur de rendu : LuxRender, apparemment pour du photorealisme comme indigo.

Un script python (LuxBlender) existe pour faire le lien entre blender et luxrender. [ici](#) (il me semble que l'url sera bientôt a changer).

#_Deep Shadow Maps and Tiling Disk Cache : Encore une nouvelle technique pour calculer les ombres (que pour les spots je crois) [ici](#)

edit(1/11) #_QuietDune : Micropolygone, fast hair render, C'est un nouveau moteur de rendu inspirer sur des rendermans déjà existant (pour Peach).

Pour l'instant c'est tout en ce qui concerne le rendu.

Le reste concerne des parties un peu diverses, donc je les regroupe.

#_Bmesh : Amélioration du modèleur (ngon...). [ici](#)

#_Bevel : Amélioration du système de bevel de blender jusqu'alors plutôt inefficace. Il remplacera en quelque sorte le script "Bevel Center". [ici](#)

#_Better nurbs tools : Apparemment une amélioration des Nurbs.

#_GIsI mode for views : Encore un mode de visualisation dans la fenêtre 3d. Il permet de voir en direct la réaction des shaders aux lumières et .. [ici](#)

#_Sound system : Rafraîchissement du système de sons. [ici](#)

edit(29/11)*_Particle refresh : Un excellent système de particules qui va remplacer l'ancien. [ici](#), [ici](#), [ici](#)
En cherchant dans ces news, on peut trouver des vidéos montrant le nouveau système en action. : [ici](#)

#_Cloth : Un "module" de vêtements pour blender. [ici](#)

_Unification du système de Bake (fluide, softbody, particles, cloth).

_Demolition script : euh ! [ici](#)

_rigid body : Comme le softbody ? I don't know [ici](#)

#_file browser refresh : Navigateur d'images amélioré.

_Amélioration de l'interface en générale (refresh and redesign, Toolbars, Pie menus, ...)

_CommandLine : intégration de la "console" blender. [ici](#)

_Construction history : Augmentation de l'historique (pour le texture paint, c'est assez urgent, par exemple.).

_Macros : Pour pré-programmer des enchaînements d'actions (Par exemple, "passage en edit mode, contrôle-N, repassage en object mode")

*_Fusion de l'uv mode et de l'edit mode.

_Customizable key maps : Personnalisation des raccourcis claviers.

*_Skinning Improvements : Amélioration du système d'armature. [ici](#)

edit(1/11) _texture Tiles. [ici](#)

edit(1/11) #_Game engine

edit(1/11) #_N dof

edit(1/11) *_Stamp : Très pratique pour les séries de tests ou autres. Cela permet d'afficher automatique certaines infos lorsque l'on enregistre une image. (Times, fichier, Date, frame, ...)

edit(1/11) *_Weight Paint : Une option permet de personnaliser les couleurs suivant le poids. [ici](#)

edit(1/11) _ImageEditorPlan : [ici](#)

edit(5/11) *_Mesh Deform Modifier : Il a le meme effet que "Lattice Modifier", mais cette fois avec des meshs. C'est une technic de Pixar. [ici](#)

edit(29/11) *_Pole Target : Amelioration des iks chaines. [ici](#)

edit(29/11) *_Baking Selected to Active : Maintenant, on pourrat créer des normales map tangent dans blender avec le backe.

(Et autres modes : camera ...) [ici](#)

Voilà tout ce que j'ai relevé.

J'en ai peut etre oublier dans la liste, si oui, faite le savoir.

Je presise que il y aura peut etre une 2.46 avec quelqu'unes des ameliorations, mais je suis certains que tout ces projects seront dans blender un jour.