



**Forum: The Blender Clan &#039;tchat**

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

**Subject: Re: Blender 2.50 et ...**

Posté par: lord\_seb

Contribution le : 19/10/2007 15:44:30

Resalut.

Citation :

Snark a écrit :

heuu, t'es sûr que t'as pas juste récupérer un peu tout ce que tu as trouvé ??

Parce que certain des éléments cité ci dessus me semble avoir été refusé dans Blender. Et beaucoup d'autre seront jamais au point pour la sortie de la 2.50

Ah, et quels éléments ont été refuser par la BF ?

A part les les caustics, je ne vois pas se qui peut etre refuser (elles se sont pas trop au point apparemment). Tout est bénéfique pour blender.

Sinon, es ce que tu peut developper?

Puis, en se qui conserne que certains projects ne seront jamais au point pour la 2.50, rien n'empêche de les integrer plus tard.

Citation :

lascapi a écrit :

Citation :

Fusion de l'uv mode et de l'edit mode.

C'est ou que t'as vu ça ? Ça sert à quoi ?

A, j'ai oublié de presiser, c'est actuellement dans les svns.

[premier paragraphe.](#)

Citation :

ebrain a écrit :

Citation :

\*\_QMC Sampling : Nouvelle technique de calcule de l'AO

Non c'est faux, ça n'est pas lié directement à l'AO.

Il s'agit d'un nouveau type d'échantillonnage qui s'applique à l'AO oui, mais aussi au module glossy et au dithering des ombres raytracées.

A desolé, j'avais pas très bien compris.

Citation :

uriel a écrit :

Je pari sur l'année 2008

Si on l'a pour noel, ce serai une sacrée surprise !

Je penche aussi pour courant 2008, mais si on l'avait pour Noël, se serai super.

BLENDER avance si vite