



Forum: The Blender Clan 'tchat

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

Subject: Re: Blender 2.50 et ...

Posté par: Golem13

Contribution le : 2/11/2007 2:31:45

Salut!

Moi aussi, je pense que la 2.5 sera pour 2008.

Sur Blenderartists, il traîne aussi un bruit de couloir, comme quoi, il y aurait peut être une 2.46, avec les dev du GSOC plus des petits trucs du genre caustics...

Citation :

lord_seb a écrit :

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

Le Deep Shadow, sert à calculer les ombres transparentes "colorées", pour un rendu plus réaliste genre cheveux, nuages. Quelque doc la : [PDF1](#) [PDF2](#)

Là, on peut voir un exemple du QMC :

<http://blenderartists.org/forum/showthread.php?t=106127>

Dans ta liste, tu peux rajouter :

Le projet pour développer le système de nodes par des étudiants de l'université de Toronto : [Lien 1](#), [Lien 2](#), [Lien 3](#)

Il y a aussi les développements en parallèle, motivé par le projet "Peach Open Movie", comme : Landscape, Plants, Trees... Je ne vais pas tous les citer

la liste est là : [liste dev Peach](#)

Je rajouterais quand même un projet tout récent tout neuf pour le "Peach", les nuages volumétriques (cela serait t-il, peut être, l'arrivée des voxels dans Blender?), le lien : [We want volumetric clouds in Blender!!](#)

Pour en revenir à ce que je disais au début, je pense que la 2.5 sortira en 2008. À mon avis ils y rajouteront tous les outils développés pour la réalisation du film.

Et je pense que les deux sortiront en même temps pour que l'impact soit plus grand auprès du "public".

Avec toutes les nouveautés en développement, je pense que se sera la version avec l'évolution la plus importante de Blender et ils feront ce qu'il faut pour que cela se sache.

Du moins, ce n'est que mon point de vue!

Ouala!