



Forum: The Blender Clan 'tchat

Topic: Blender 2.6x : actus, tests, feedback...

Subject: Re: Blender 2.6x : actus, tests, feedback...

Posté par: zeuro

Contribution le : 14/8/2011 20:57:04

Je n'ai pas de souci pour sculpter avec la salad.

Le problème de l'onion vient du fait qu'en réintégrant le travail Bishop de l'année dernière sur Ptex et le source overlay, un bug de ces anciennes versions est réapparu.

J'espérais que Jason Wilkins rendrait le sculpt utilisable cette semaine comme il semblait l'indiquer dans son rapport de la semaine dernière.

Ce sera pour le prochain week-end.

Citation :

My project has been improving sculpt and paint in numerous ways.

What I am doing this week is finishing up merging Nicholas Bishop's work, including Ptex integration.

Next week I am going to concentrate solely on fixing regressions, other bug fixes, and finishing documentation.

Sans surprise, les GSOC de bugfixing seront les premières à être intégrées au trunk.

Le rapport du meeting d'aujourd'hui parle de la branche pepper. Ce serait déjà un bon point.

Même de rien, la 2.60 devrait être très stable.