



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

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

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

PostÃ© par: zeauro

Contribution le : 11/12/2013 16:02:41

Si tu cherches à apprendre, le mieux est de se prendre une version stable. L&#039;emplacement d&#039;un bouton peut changer du jour au lendemain dans le trunk.

Certes, il y aura plusieurs mois de développement de différences entre la 2.69 et la 2.70.

Il y aura des changements dépaysants comme le fait que Cycles puisse être le moteur par défaut ou que des raccourcis claviers importants soient revus.

Mais globalement ce que tu auras appris sous 2.69 sera toujours valable sous 2.70.

C&#039;est sûr qu&#039;il y aura pas mal de nouveautés mais elles auront déjà été documentées dans les release logs.

C&#039;est moins chronophage d&#039;assimiler un changement comme une étape de la 2.69 à la 2.70 (après plusieurs mois) que de tester et commenter toutes les versions intermédiaires hash1, hash2, hash3 (toutes les semaines) jusqu&#039;à celle finale stable retenue à la sortie de la 2.70.

Pour en revenir au passage récent de subversion à git, les devs, eux même, sont encore en phase d&#039;apprentissage sur la création et la suppression propre des branches. Effectivement, le wiki n&#039;est pas encore à jour sur ce point.

Mais sincèrement, je te déconseilles une build entre 2.69 et 2.70 pour apprendre. C&#039;est le meilleur moyen de t&#039;emmêler les pinceaux que d&#039;essayer de suivre des tutos avec des outils en chantier ( soit partiellement désactivés, soit instables, soit à l&#039;interface en travaux).

Le trunk n&#039;a un intérêt que pour ceux qui sont déjà à l&#039;aise avec les bases et s&#039;intéressent spécifiquement aux nouveautés de la 2.70.