



Forum: The Blender Clan 'tchat

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

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

PostÃ© par: zeauro

Contribution le : 7/1/2014 20:44:46

Citation :

lapineige a écrit:

Citation :

Enfin, bref, ça va prendre du temps avant que l'UI du master redevienne efficace. Je reste persuadé qu'ils auraient du tester cette idée sur les view properties. eût été moins gênant.

est aussi moins "urgent". Et le code serait un poil différent.

En quoi est ce si grave ? Si l'interface de dev te gêne, utilise pas les versions de dev,.

est une question purement pratique. Une interface de merde ralentit les testeurs du trunk. Donc ça ralentit leur apport au dev (la détection de bugs, leurs tests des nouveautés et la soumission de leurs suggestions à propos des nouvelles features).

Citation :

est-à-dire ? On pouvait déjà taper des +, -, *, / pour les entrées chiffrées. Qu'a-t-il rajouté ?

est à dire qu'on peut écrire toute une expression.

Dans la 2.69 on est limité à -n, 1/n dans le header. Et l'usage à une expression est limité dans les champs numériques.

Désormais, on peut taper $(\pi/4) + (\pi/2)$ r pour un angle de 135° directement dans le header.

Mais comme on peut mettre n'importe quelle lettre dans l'expression quand on commence à en taper une; doit utiliser Ctrl pour revenir au comportement de base (+-*/XYZ)

Citation :

Celle sur les volumetrics donne une idée de ce qui est réalisable maintenant. P'tin ce que j'ai hâte . Dans cette vidéo, il utilise une version (non disponible) ou ça marche sur GPU

Il utilise le master. Aujourd'hui, ils lui ont ajouté le node volume scatter.