



**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 : 6/3/2014 12:32:53

Bien que ce soit beaucoup plus lourd à mettre en place; ils estiment qu&#039;on peut arriver au même résultat avec des particules et qu&#039;ils peuvent les supprimer sans problème.

C&#039;est simplement pour faire de la place.

Plus il y a de features dans Blender, plus la tâche devient lourde pour les développeurs.

Si personne ne les utilise; à quoi bon perdre son temps à lancer des .blend tests pour vérifier que ça fonctionne toujours ? à quoi bon perdre de l&#039;espace disque en maintenant leur code dans chaque révision ?