



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

**Topic: Blender 2.8x : Actus, tests, feedback..**

**Subject: Re: Blender 2.8x : Actus, tests, feedback..**

PostÃ© par: ebrain

Contribution le : 27/3/2017 16:02:20

Citation :

keltwookie a Ã©crit:

1) Que deviendront mes \*.blend actuels. Seront ils Ã  refaire, mÃªme partiellement?

Sans doute en partie, oui.

Citation :

2) J&#039;utilise actuellement le Blender Render, celui est apparemment sensÃ© disparaÃ¢tre... oui , mais pour quoi?

Le problÃ¨me de ce moteur est que sa conception est vraiment trÃ¨s ancienne, et que de moins en moins de personnes l&#039;utilisent. En plus il n&#039;est plus du tout dÃ©veloppÃ© depuis Cycles et est simplement maintenu, ou figÃ© dans le temps si tu prÃ©fÃ¨res... Et pour son optimisation c&#039;est pareil, on est vraiment au bout du bout concernant le moteur interne, alors que l&#039;optimisation de la vitesse de Cycles est potentiellement quasiment illimitÃ©e. Moi aussi Ã§a m&#039;embÃªte un peu parce que j&#039;y suis attachÃ© sur le plan sentimental, mais je me suis rendu compte que pour toutes les raisons Ã©noncÃ©es (et d&#039;autres) et bien c&#039;est tout simplement pas raisonnable de s&#039;y attacher.

Citation :

3) L&#039;interface: Quelques changements sont Ã  prÃ©voir. Certes l&#039;interface de Blender n&#039;est pas des plus faciles Ã  apprÃ©hender pour un dÃ©butant (comme moi) mais qui dit abondance de fonctionnalitÃ©s dit aussi complexitÃ©. Ces changements seront ils si radicaux?

Non de ce point de vue l&#039;interface fonctionne quand-mÃªme super bien depuis la derniÃ¨re refonte fondamentale de Blender avec la 2.5. Il y aura des changements plus subtiles de ce cÃ´tÃ©, mais avec par exemple l&#039;ajout d&#039;un nouveau systÃ¨me de calques, il faut dans ce cas enlever certains boutons et en rajouter d&#039;autres.

Citation :

Pour finir: Des outils d&#039;export/imports sont ils prÃ©vus afin de pallier aux Ã©ventuels problÃ¨mes d&#039;incompatibilitÃ©s?

Il est encore trop tôt pour y répondre.

Quoi qu'il en soit de manière générale, Blender est et restera un logiciel génial. Mais pour qu'il avance plus vite, voire fasse des choses impossibles jusqu'ici, il faut prendre le temps de casser les fondations logicielles anciennes sur lesquelles les fonctions ont été bâties, exactement ce qui a été fait de la 2.4x à la 2.5x si ça peut te rassurer un peu. Mais ça veut dire aussi casser certaines compatibilités

.

@+