



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

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

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

PostÃ© par: keltwookie

Contribution le : 27/3/2017 23:24:39

Un grand merci ebrain !

Citation :

ebrain a Ã©crit:

Sans doute en partie, oui.

Bon, au moins, Ã§a me permettra d&#039;affiner ma(mes) technique(s), ce sera pas du luxe

!

Citation :

ebrain a Ã©crit:

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.

Pour Ãªtre tout Ã  fait honnÃªte, et Ã©tant donnÃ© mon niveau de compÃ©tences, il ne s&#039;agit pas pour moi, d&#039;un quelconque attachement, mais plutÃ´t de ressources machine, ben oui, ma bouzine commence Ã  dater et Cycles, sauf erreur, Ã  l&#039;air d&#039;Ãªtre un tantinet (euphÃ©misme) plus gourmand. J&#039;ai dÃ©jÃ eu l&#039;expÃ©rience d&#039;attendre 1/2 plomb pour un rendu pour une image fixe, je n&#039;ose imaginer les temps de calculs pour mes prochains essais en anime... aaargh!...oui, oui, motherboard + GC Ã  prÃ©voir dans un futur trÃ¨s proche. Et oui, bien d&#039;accord, il faut Ã©voluer

Citation :

ebrain a Ã©crit:

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.

Oui, je lis rÃ©guliÃ¨rement des rÃ©fÃ©rences Ã  2.5, donc, pour les plus expÃ©rimentÃ©s, certains tutos datent

d'ailleurs de cette époque ...inutile de dire que les conversions vers les versions courantes nécessitent: Caféine (au litre!), patience et bonne connaissance de l'UI. Quant à un nouveau système de calque, euh... Je maîtrise tout juste (un bien grand mot), la version actuelle... mais...même pas peur!

Quant aux raccourcis clavier, cela amuse beaucoup un ami quand il me voit bosser:

MAJ+CTRL+ALT+C n'est pas franchement un modèle d'ergonomie sur PC (sur MAC peut être ?)

Citation :

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,

Certes, je confirme ! Blender fut, pour moi, une véritable révélation, mes précédentes expériences en modeling datent de MS3D (pour ceux qui connaissent, c'est simple, j'ai l'impression d'être passé d'une 2CV à une Ferrari), et je ne m'en passe plus.

Pour finir j'aimerais remercier le Blender Clan pour la patience et le dévouement de ces membres à promouvoir ce formidable outil de création

Bon blends à tous !