



Forum: The Blender Clan 'tchat

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

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

PostÃ© par: ebrain

Contribution le : 27/4/2018 16:57:08

Bonjour à tous !

Alors en ce moment c'est le 2.8 CODE QUEST. Il s'agit d'un gros gros coup d'accélérateur pendant 3 mois sur le dev de la 2.8 qui va vraiment raccourcir les temps initiaux prévus sans ça. Un peu comme un open movie, un max de devs sont dans une grande salle qui permet de mieux communiquer ensemble et dev ensemble. C'est vraiment dingue, on n'a jamais vu ça

. En même temps la tâche est COLOSSALE....

Par contre ils ont dû faire un choix difficile, il ont supprimé du code source deux modules énorme, le Blender Game Engine et le Blender Internal (rendu classique) ont été officiellement retirés du service non sans émotion par leur papa Ton.

Pour le Rendu évidemment il va y avoir EEVEE pour ceux qui n'ont ni la patience ni les moyens d'avoir de grosses machines pour le rendu long de Cycles.

Pour le BGE pour moment pas de remplacement en vue pour le moment mais sans lui le dev va vraiment être plus rapide. On pense au remplacement du module par Armory Engine ou autre, qui supportent déjà les shaders EEVEE 2.8

.

Plus d'infos ici : <https://www.blender.org/press/blender-projects-in-2018-to-look-forward-to/>

Bonne journée !