



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

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

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

PostÃ© par: Guppy88

Contribution le : 12/5/2019 20:22:31

On peut dÃ©sactiver certaines choses dans le "user prÃ©fÃ©rences", par exemples remettre le headers en bas et pas en haut, virer les icones de la grille, de la camera et des axes agressifs pour remettre les petits axes discrets X Y Z en rouge vert bleu qui me suffisent amplement.

C&#039;est plus rapide de taper 1 3 ou 7 que d&#039;aller cliquer tout lÃ -haut avec la souris.

Pour le reste j&#039;ai rÃ©utilisÃ© la 2.79 avant hier, et j&#039;ai pestÃ© contre son organisation, preuve qu&#039;on s&#039;y fait vite Ã  la 2.80 et que finalement c&#039;est mieux elle s&#039;avÃ©re vraiment plus pratique sur bien des points.

Notamment la nouvelle organisation des Ã©crans par fonction, comme le dÃ©pliage UV par ex.

J&#039;apprÃ©cie notamment le rendu immÃ©diat en "look dev" qui permet d&#039;ajuster rapidement et visuellement une texture procÃ©durale, sa couleur, son relief en rÃ©glant l&#039;Ã©chelle des nodes textures, leur mixage avec un converteur, et mÃªme les mÃ©langes de couleur des mix shader tout cela Ã  la volÃ©e, en temps rÃ©el (ou presque), car il y a quand mÃªme un dÃ©lai de quelques secondes dans certains cas.

Guppy