



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

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

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

PostÃ© par: lucky

Contribution le : 7/6/2021 19:28:06

Blender 2.93 est sorti!

Au menu, en substance:

- Cette version est &#039;LTS&#039; (Long Term Support), ce qui signifie qu&#039;elle sera maintenue par les dÃ©veloppeurs pendant 2 ans (correction de bugs) pour permettre aux studios d&#039;animations , ou autres utilisateurs chevronnÃ©s, pro, de garder la mÃªme version pendant de long projets et d&#039;en assurer le bon fonctionnement.

- Les Geometry Nodes: 22 nouveaux nodes ont Ã©tÃ© ajoutÃ©s, permettant encore plus de modÃ©lisation paramÃ©trique! Attention c&#039;est un peu technique, il faut aimer se remuer le mÃ©ninges et suivre quelques tutos, mais une fois qu&#039;on maÃ®trise l&#039;outil on peut faire entre autre ce genre de chose:

[https://www.blender.org/wp-content/uploads/2021/06/building\\_the\\_building-0013-0210-chopped.mp4](https://www.blender.org/wp-content/uploads/2021/06/building_the_building-0013-0210-chopped.mp4)

- Un SpreadSheet Editor pour visualiser les donnÃ©es de meshes, objets dans un tableau

- Nouveaux outils de sculpt pour les Face Sets, Masks

- AmÃ©lioration du moteur de rendu Eevee: meilleur Depth of Field, meilleur rendu des volumes

- Optimisations du moteur de rendu Cycles: "persistent data" pour rendre les scÃ¨nes statiques oÃ¹ seulement la camÃ©ra bouge, trÃ¨s rapidement. SSS moins bruitÃ©. Mise Ã  jour du dÃ©bruiteur Open Image Ã  la derniÃ¨re version pour de meilleurs rÃ©sultats.

- Nouveau modifier "Line Art" pour le rendu 2D

[https://www.blender.org/wp-content/uploads/2021/05/lineart\\_plane\\_01.mp4](https://www.blender.org/wp-content/uploads/2021/05/lineart_plane_01.mp4)

- AmÃ©lioration d&#039;outils du Grease Pencil (crayon 2D/3D)

Liste complÃ¨te des nouveautÃ©s ici:

<https://www.blender.org/download/releases/2-93/>

Commentaires, critiques, feedback? N'hésitez plus

Personnellement j'attends impatiemment la prochaine version, qui devrait apporter pas mal d'optimisations de performances pour la modélisation, l'animation et le rig (enfin!).