



Forum: The Blender Clan 'tchat

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

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

Posté par: lucky

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

Blender 2.93 est sorti!

Au menu, en substance:

- Cette version est 'LTS' (Long Term Support), ce qui signifie qu'elle sera maintenue par les développeurs pendant 2 ans (correction de bugs) pour permettre aux studios d'animations, ou autres utilisateurs chevronnés, pro, de garder la même version pendant de long projets et d'en assurer le bon fonctionnement.

- Les Geometry Nodes: 22 nouveaux nodes ont été ajoutés, permettant encore plus de modélisation paramétrique! Attention c'est un peu technique, il faut aimer se remuer le méninges et suivre quelques tutos, mais une fois qu'on maîtrise l'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

- Un SpreadSheet Editor pour visualiser les données de meshes, objets dans un tableau

- Nouveaux outils de sculpt pour les Face Sets, Masks

- Amélioration du moteur de rendu Eevee: meilleur Depth of Field, meilleur rendu des volumes

- Optimisations du moteur de rendu Cycles: "persistent data" pour rendre les scènes statiques où seulement la caméra bouge, très rapidement. SSS moins bruité. Mise à jour du débruiteur Open Image à la dernière version pour de meilleurs résultats.

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

https://www.blender.org/wp-content/uploads/2021/05/lineart_plane_01.mp4

- Amélioration d'outils du Grease Pencil (crayon 2D/3D)

Liste complète des nouveautés 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!).