

Version 2.1.5, les changements :

- Bug (introduit dans la dernière version) corrigé (le chargement d'une courbe enregistrée l'interprétait comme ayant toujours les tangentes alignées).
- Quelques changements dans l'aspect visuel de certains boutons (nettoyage et allègement du code).
- A l'étape 3 on peut cliquer sur un point de contrôle de façon à pouvoir changer sa position grâce aux champs d'édition mais on peut maintenant aussi accéder à ce point en cliquant sur les deux petites flèches ou, encore plus simple, en utilisant les touches fléchées du clavier. Ceci permet d'accéder aux points situés en dehors de la zone de travail.
- Dans les Extras une nouvelle possibilité : créer des traces lors du parcours de la courbe de Bézier. On peut choisir la périodicité des traces et éventuellement la durée de leur visibilité. La trace laissée possède les mêmes paramètres que l'objet lorsqu'il arrive à cet endroit (avec néanmoins l'opacité à 100%).

Version 2.1.4, quelques changements et améliorations :

- Bug corrigé concernant le déplacement des points de contrôle de la courbe qui pouvait anormalement se produire ailleurs qu'à l'étape 3.
- Il est demandé confirmation avant de sortir du programme
- Mise à jour de l'aide à l'étape 2 pour tenir de la possibilité de créer 16 parties de courbe au lieu de 8 précédemment
- La case à cocher « voir la tangente » et la valeur de cet angle n'apparaissent maintenant qu'à l'étape 5. La valeur de l'angle est donnée selon la norme PTE mais sans tenir compte des tours que l'objet a pu faire auparavant. Donc si on fait suivre à l'objet l'angle de la tangente la valeur qui apparaîtra dans la rotation pourra être différente avec en plus ou en moins un nombre de fois 360° selon les tours faits par l'objet.
- Dès l'étape 2 apparaît une case à cocher « Tangentes alignées à la création ». Si cette case est cochée les tangentes entre les différentes parties de la courbe de Bézier sont alignées lorsqu'on clique sur « Arrêter le marquage », sinon les points de contrôle restent tels que vous les avez mis, libre à vous par la suite d'aligner ou pas les tangentes où bon vous semble.

- A l'étape 3 il apparaît des cases d'édition dans le haut/droit : lorsqu'on clique sur un point de contrôle de la courbe, on peut introduire la position de ce point en mettant les valeurs X et Y (en %) dans ces champs d'édition. Si vous mettez 50 et 0 il est possible que ce soit transformé en 49,97 et 0. Il faut bien mettre le point sur un pixel de l'écran (impossible de couper un pixel en 4 !) et il est choisi le pixel le plus proche du % demandé.