



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

**Topic: Blender 2.5x : actus, tests, feedback...**

**Subject: Re: Blender 2.50 et ...**

Posté par: lord\_seb

Contribution le : 20/10/2007 14:38:25

Citation :

Bjo a écrit :

Bjo, qui n'est pas habitué aux changements

Eh, tu vas être servis pour la prochaine release.

Sinon, j'ai quelques pistes au sujet de certaines choses.

Tout d'abord, les micropolygones, ce sera avec un nouveau moteur de rendu pour peach.

Je suppose que certains d'entre vous ont déjà entendu parler de l'intégration de Renderman dans blender. En fait, il existe plusieurs Renderman (libres, gratuits, payant ...)

Ce nouveau moteur de rendu sera un renderman basé sur d'autres:

[Aqsis](#), [Pixie](#), [3delight](#), [jrMan](#), et [Angel](#)

Le nouveau renderman de blender sera nommé QuietDune, alias "Blender QDune".

Je me demande s'il n'y a pas un rapport avec l'accélération de rendu de particules.

Pour le moment, le développement est encore au stade de la base, il n'y a pas de ray, textures ...

Voici la Branche pour les sources: [pour ce qui compile](#), sinon, aller sur [graphicall](#), avec un peu de chance ...

Autre chose, j'avais oublié une autre amélioration possible de la 2.50 : la texture tiles.

[ici](#)