



**Forum: Moteurs de rendu**

**Topic: [Pixelvore] MOLE, le moteur de rendu des taupins (gros up p.4)**

**Subject: Re: [Pixelvore] MOLE, le moteur de rendu des taupins :)**

Posté par: blendman

Contribution le : 27/7/2009 8:53:46

salut

C'est vrai que c'est impressionnant tout ça.

Mais du coup, je m'interroge

: pourquoi si tu arrives à faire un moteur de rendu en path-tracing en "si peu de temps" (quelques mois), on n'a pas ce genre de fonction (path tracing, GI, etc..) dans le moteur de blender, qui a quand même plus de 10 ans et plusieurs développeurs derrière ?

Je sais, la GI et le path tracing devrait arriver dans blender grâce à Farsthary, mais on aura quand même attendu longtemps pour avoir tout ça dans Blender

.

Sinon, pour ton grain, tu ne peux pas faire une option comme flouter le résultat de l'ombre/ de la lumière obtenu, à la manière des area lights de blender ou du même genre ?

En tout cas, c'est un sacré boulot que tu nous a fait là, je ne sais pas