



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

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

**Subject: Re: Blender 2.50 : actus, tests, feedback...**

PostÃ© par: CoyHot

Contribution le : 2/12/2009 21:52:25

Citation :

Fadge a écrit: Et côté rendu, est ce que c&#039;est prévu de rendre avec le GPU ? côté grand public, on a vu gelato pointer son nez il y a 3 ans, puis plus rien (Nvidia a même retiré gelato du download depuis).

D&#039;après mes sources, une version de Mental Ray accéléré via Cuda existe déjà et est testé actuellement en interne chez NVidia. L&#039;intérêt du nouveau Render API, c&#039;est justement de pouvoir changer de moteur comme on change de slip. Donc si quelqu&#039;un se cogne un wrapper de l&#039;internal pour porter le code en OpenCL (ce qui à déjà été fait entre les shaders de l&#039;internal et les shaders GLSL pour le rendu dans le viewport), ce sera tout bon.

Kaeru, ton thème a au moins l&#039;avantage de ne pas fatiguer les yeux quand on bosse la nuit. Ce qui est une bonne chose. Ça me rappelle une des premières machines sur laquelle j&#039;ai tapoté quand j&#039;étais petit ... avec typo monochrome orange sur fond noir.

Je viens de voir ce commit numéro 25070 de Blendix concernant l&#039;AAO Indirect Diffuse :

Citation :

AAO Indirect Diffuse Don&#039;t use passes anymore for indirect lighting, people were using this probably thinking it would do bounces, but that&#039;s not the intention of this feature, it is to reduce problems with light bleeding. I want to remove this option for AO as well, but will leave it in for now until there is a better alternative. Added bounces option for indirect, could be implemented much better, but perhaps useful for testing now. Existing files need to set this to 1 to get the same results again.

EDIT :

C&#039;est pas encore sur le blog de Jahka, mais le SPH est dans le Trunk !!!

Vidéo à voir [ICI](#) sur le blog de farsthary