Forum: The Blender Clan 'tchat
Topic: [Cycles] Moteur de rendu interactif pour Blender
Subject: Re: [Cycles] Moteur de rendu interactif pour Blender
Posté par: zeauro
Contribution le : 3/5/2011 10:09:22

Je suis d'accord, il est super agréable à utiliser.

Mais il faut quand même attendre pour voir disparaître le grain quand on essaye de faire un peu plus compliqué que la scène par défaut en ajoutant de la transparence.

Il y a toujours beaucoup d'interrogations qui restent en suspens malgré les futures fonctionnalités affichées.

A part le path tracing, quelle méthode va offrir Cycles ?
Comment va-t-on baker les textures, pourra-t-on encore le faire avec Cycles ?

Comment va-t-on rendre les particules sans halo? avec des volumes très gourmand ? On aura toujours besoin de post-prod comme les lens flare. Est-ce que ça va passer dans les nodes de rendu?

Yafaray est évidemment plus abouti. Il avait une branche de GSOC d'accélération GPU , l'année dernière que je n'ai pas testé.
Je suppose qu'avec un SPPM accéléré par GPU, il aurait toujours sa place dans un avenir lointain.
Surtout si la render API se retrouve basée sur l'interface nodale de Cycles et qu'il en bénéficie aussi.

Alvaro avait l'air de dire sur BA que faire un moteur compatible GPU et CPU revient à développer 2 moteurs.
Si on rajoute la nécessiter de maintenir un module pour les effets de post prod, (peut-être un résidu de l'internal); ça fait peut-être beaucoup de boulot pour Brecht.
Je pense que ça se compte en années.
Le temps que tout le monde ait une carte graphique supportant CUDA ou OPENCL.