



Forum: Moteurs de rendu

Topic: les moteur de rendu type renderman

Subject: Re: les moteur de rendu type renderman

Posté par: LA-crobate

Contribution le : 21/5/2011 16:54:07

Salut Hibou57,

je n'ai pas eu de problème avec 3Delight (Windows).

Essaie de désinstaller "glibc 2.3.2" et 3Delight et réinstalle le tout en lisant bien le readme fournit.

Peut-être que...

Concernant Renderman et Pixie, il faut savoir que renderman est un moteur de rendu de type Reyes créée par Pixar qui fournit des spécifications précises sur un langage de shader, le Renderman Shading Language (RSL).

Pixie est un moteur lui aussi de type Reyes et s'appuie sur les spécifications publiées par Pixar pour lire et écrire des shaders, des rib etc...

Mais les algos de rendu sont indépendants, 3Delight n'a pas les mêmes que Renderman qui n'a pas les mêmes que Pixie qui n'a pas les mêmes que Aqsis.

Mais pour du scanline ou du raytracing, il n'y a pas 50.000 algos différents non plus. Donc ils sont tous proches et tous un peu différents.

Pixie a des avantages, Aqsis en a d'autres et 3Delight encore d'autre.

D'après ce que j'ai lu 3Delight est plutôt rapide (plus que Pixie), et Aqsis a/aura un système de rendu interactif.

Et du côté des Renderman-like, il va y avoir du nouveau (du style CPU/GPU interactif).

Moi j'ai choisi 3Delight parce qu'il est performant et gratuit (2 coeurs).

Au sujet de Renderman, il gère le raytracing, la GI, le SSS, l'AO etc... C'est juste que Pixar se refuse à l'utiliser systématiquement car ça reste très long à calculer. Leur système de GI est innovant, c'est du Point Cloud est ça plutôt très efficace (mais un peu galère à mettre en place).