



**Forum: Moteurs de rendu**

**Topic: les moteur de rendu type renderman**

**Subject: Re: les moteur de rendu type renderman**

Posté par: Hibou57

Contribution le : 21/5/2011 20:38:28

Hillou l'Acrobate

Citation :

LA-crobate a écrit:

et en exagérant :

Les luxrenders : 10 min de setup, 12 heures de rendus

Les Blender : 30 min de setup, 30 min de rendus

Les rendermans : 1 mois de setup, 1 min de rendus

C'est une caricature assez fidèle, yes.

Citation :

LA-crobate a écrit:

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...

J'ai Ubuntu 10.10, qui viens avec [libc6 \(c'est à dire glibc2\)](#) version 2.12, donc largement la version 2.3 minimum requise, j'ai tout revérifié X fois, et posté trois messages à ce sujet sur le forum officiel de 3Delight, sans avoir de solutions

Citation :

LA-crobate a écrit:

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

Il m'intéresse aussi pour son modèle : une version gratuite dont les limitations sont raisonnables, et aussi une version payante bien supportée dont le prix est éventuellement acceptable. J'ai pensé que c'est tout bénéf : un gratuit soigné (avec un bon *raytracing apparemment*) , et si par la suite je prend la chose plus au sérieux, je peux passer à la version payante.

Mais je ne parviens même pas à le tester... zut...

Citation :

LA-crobate a écrit:

Au sujet de Renderman, il gère le raytracing, la GI, le SSS, l'AO etc... C'est juste que

Pixar se refuse à utiliser systématiquement

Oui, j'ai lu des choses allant dans ce sens aussi par la suite, ça n'est pas exclus par RenderMan, c'est seulement optionnel. Dans le même genre, j'ai appris qu'il existe des *shader* pour les transformations, mais que aucun moteur RenderMan ne les a jamais implémenté (j'en parle juste pour l'anecdote).