



Forum: Questions & Réponses

Topic: Objet-Relations-Calques (Object-Relations-Layers)

Subject: Re: Objet-Relations-Calques (Object-Relations-Layers)

Posté par: LadeHeria

Contribution le : 16/1/2015 12:52:38

A mon avis, à terme, on tend vers une architecture unifiée (me semble que certaines consoles ont ça, sinon les architectures de l'embourqué et les téléphones), tout sur la même puce (parce qu'il n'y a pas que des difficultés théoriques; de normes, mais aussi physique : c'est dur de faire une liaison physique très haute vitesse qui fasse plusieurs cm de long). Ou ce que je souhaiterai voir se développer plus : les cartes de RayTracing (ça existe déjà, mais c'est pas très grand public). On a bien vu les cartes graphiques apparaître puis se démocratiser, alors pourquoi pas, suffit que suffisamment de JV s'y mettent. Vu comment c'est parti, ça sera plus des pipelines spécialisés en plus dans les GPUs, mais c'est déjà mieux que rien.

Après faut aussi dire que Cycles est pas forcément hyper bien codé (gros trool poilu, mais il y a du vrai là dedans quand je compare à LuxCore. Plus rapide, des shaders plus complexes et une empreinte mémoire plus faible) et que généralement, on a tendance à abuser un peu sur les textures (une texture en 4096 pour un objet qui représente 100pixels sur l'image finale ?).

LadeHeria