



**Forum: [WIP] et travaux terminés**

**Topic: Interview de Marvin**

**Subject: Re: Don't panic, Marvin is back !**

Posté par: roromarin

Contribution le : 4/3/2010 16:37:56

Hi,

juste un petit message d'appel à l'aide pour les LuxRenderiens ... Je n'arrive pas à utiliser l'outil "Bump map" , ni même "UV map" avec Lux. La doc du site officiel est un peu pauvre en explications sur ces deux points (sauf erreur de ma part), et je n'ai jusque là trouvé aucun tutos répondant à mon problème.

Je ne comprends pas bien la marche à suivre pour pouvoir appliquer une map (bump ou UV). Comment indiquer à LuxRender qu'il doit utiliser la position des "maps" au préalable établie dans Blender, dans la fenêtre "UV/Image editor" ?

J'ai fait le rendu qui suit cette nuit (avec LuxRender). Mon problème est situé au niveau du logo Shelby, sur la grille de la calandre. Avec le Blender Internal, j'arrive bien à obtenir soit une texture appliquée en "UV" (dans l'onglet "map input"), soit à appliquer une "Bump map". Mais avec LuxRender, nada ...

Merci d'avance :) Bonne fin d'après-midi à vous.