



Forum: Moteurs de rendu

Topic: animation avec luxrender

Subject: Re: animation avec luxrender

Posté par: Blob4

Contribution le : 3/12/2010 18:38:24

Salut

Je viens de faire quelques essais depuis Blender, quand on clique sur "Animation", ça lance le rendu de la première frame et puis arrivé au nombre de samples spécifiés par "Halt SPP" (onglet Sampler), il s'arrête bien mais il ne passe pas automatiquement au rendu des frames suivantes.

Je pense qu'ils ont pas du finaliser cette fonctionnalité. Par contre si on fait ESC on remarque que les fichiers LXS LXM LXO ont été générés dans le répertoire tmp.

Cela veut dire qu'il est tout à fait possible de rendre l'anim à présent en utilisant "luxconsole" (ou "luxrender" si tu as la version >= 0.8, il y a un nouvel onglet "Queue").

Voilà pour le moment, il faut juste décocher "Run renderer" avant de cliquer sur "Animation" car ça ne sert à rien, et se contenter d'exporter les fichiers correspondant aux différentes frames.

Je te renvoie à la doc de luxconsole pour lancer les rendus en mode manuel, ou alors installe LuxRender v0.8 et charge les fichiers lxs comme ceci:

(mais chez moi il ne passe pas le deuxième fichier, bug sans doute, la v0.8 est encore en bêta)