



Forum: Moteurs de rendu

Topic: animation avec luxrender

Subject: Re: animation avec luxrender

Posté par: Blob4

Contribution le : 4/12/2010 23:35:28

:)

De mon côté j'ai trouvé un truc qui permet de contourner le pbm que je constatais avec Halt SPP.

Au lieu de régler cette valeur depuis blender, je la laisse à zéro. Ensuite j'ouvre la GUI de Luxrender et avant d'ajouter les fichiers pour l'anim, je règle le paramètre "override halt spp" à la valeur voulue (100 pour une frame correct, 200 et plus si il y a des caustiques).

De cette façon, les frames sont bien calculées les unes après les autres.