



Forum: Moteurs de rendu

Topic: [Mini-tuto] Découvrir LuxRender (+GPU)

Subject: Re: [Mini-tuto] Découvrir LuxRender (+GPU)

Posté par: Blob4

Contribution le : 6/1/2011 23:08:55

Citation :

Dx-Macarof a écrit:

Alors je ne sais pas si je cherche au bon endroit, je vais sur mon disque dure, je clique sur "Program Files", ensuite je clique sur "Blender Foundation", puis "Blender" puis "2.55", puis sur "python", puis sur "lib", et là j'ai plein de dossiers mais aucun nommé ".scripts".

Ben ché pas, moi c'est directement dans le répertoire "2.55" qui est le répertoire "scripts"..

Tu n'as pas dans windows la possibilité de faire des recherches dans l'arborescence avec le mot clé "addons" ? Ça devrait te le trouver quel que soit l'endroit.

Citation :

yakusa77 a écrit:

Bonjour

Super tuto, qui m'est très utile. En revanche j'ai un léger problème avec pylux... même présent dans le répertoire luxrender du répertoire addons blender ne le voit pas.

J'ai un message de blender qui dit qu'il faut pylux pour avoir les previews... Petit détail le fichier que j'ai se nomme pylux.so es ce bien ça ?

Oui c'est bien ça, va dans le répertoire et fait : "ldd pylux.so"

Peut-être est-ce un pbm de libs..

Citation :

trynacria a écrit:

J'ai également un problème avec Luxrender: Quand j'attribue un matériau, en suivant la procédure correcte (vue sur une vidéo), mon singe ne change pas de couleur, comme si rien ne se passait (d'ailleurs il ne se passe rien...). Savez vous d'où cela peut venir? (Sachant que l'aperçu affiche bien le matériau que je veux)

Tu parles dans le viewport ? Je crois que c'est plus ou moins normal pour le moment car les matériaux luxrender ne savent pas trop communiquer avec Blender pour afficher les bonnes couleurs dans le viewport. Blender utilise "Diffuse" pour la couleur d'un material mais dans luxrender tous les matériaux n'ont pas forcément de "diffuse". Bref, luxblend25 fonctionne

d'une façon un peu isolé et ne semble par donner à Blender d'information pour modifier le viewport en conséquence. Je ne sais pas trop comment cela va évoluer. De plus c'est un peu ennuyant quand on importe un objet de ne pas pouvoir profiter de certains réglages du matériel Blender comme le Diffuse quand il y en a un. Tout est réinitialisé.