



Forum: Moteurs de rendu

Topic: problème yafaray

Subject: Re: problème yafaray

Posté par: bog

Contribution le : 5/3/2011 17:50:27

En gros ils disent effectivement que les matériaux sont récursifs dans le sens où ils renvoient tous à la même propriété.

En plus clair :

D'abord va faire un tour sur le site de Bjo : [Yafaray pour les + ou - nuls](#)

Ensuite, le principe de base : dans l'interface Blender créer trois matériaux (comme indiqué sur le site de Bjo). Peu importe que les matériaux soient assignés au même objet ou pas.

Admettons comme nom : Rouge, Bleu, Mélange

Une fois dans l'interface Yafaray il te faut

Un matériau pour le mélange : ici le matériau mélange, de type "blend"

Un matériau X : ici le matériau Rouge, du type que tu veux sauf "Blend"

Un matériau Y : ici le matériau Bleu, du type que tu veux sauf "Blend"

Une fois tes matériaux paramétrés tu peux dans le matériau "Mélange" jouer avec la tirette en bas pour que les propriétés des différents matériaux soient plus ou moins utilisées (par exemple tu peux choisir un matériau de type "Glass" pour sa transparence et sa réflexion, un autre de type "Shinydiffusemat" pour sa couleur, si tu pousse plus la tirette vers le matériau de type "Glass", l'effet de verre sera plus poussé que l'effet de l'autre matériau).

L'erreur de base est de choisir le type Blend pour les trois matériaux, voire pour deux d'entre eux. Si tu fais ça le script va chercher à mélanger deux voire trois mélanges, donc il va tourner en boucle et déclencher cette erreur de script qui te fait planter.

On résume :

Un matériaux pour mélanger : de type "blend" (soit mélanger en anglais)

Deux matériaux d'un autre type mais surtout pas "blend"

Je pense que c'est ça qui te fait planter