



Forum: Moteurs de rendu

Topic: problème yafaray

Subject: Re: problème yafaray

Posté par: bog

Contribution le : 6/3/2011 9:46:43

Citation :

ryafarayRender.xml

A mon avis tu as enclenché l'option rendu "output to XML" dans le menu "settings".

Citation :

sinon dans yafaray, faut-il créer tous les matériaux ou es-que je peux m'en servir que pour le "rendu"?

parcque j'ai déjà fais tous les matériaux et que je veus pas tout refaire.

Les matériaux que tu crées dans Blender, dans le menu "material" ne correspondent pas entièrement aux matériaux dans Yafaray.

C'est à dire :

Le nom est le même et le matériau que tu veux assigner à un objet doit bien être créé dans blender mais tu dois le modifier dans yafaray.

Si tu prends le cas d'un matériau "shinydiffusemat" sous yafaray, la couleur que tu as choisie dans blender ne correspond pas, tu dois la choisir une nouvelle fois dans yafaray. (Ex: un matériau de base rouge dans blender ne sera pas rouge dans yafaray, il faudra que tu resélectionnes cette couleur dans yafaray).

Par contre, si tu assignes une texture (procédurale pour pas faire compliqué) en bump, par exemple, tu devras jouer sur ses paramètres dans Blender pour qu'elle soit modifiée sous yafaray.

Idem pour les lampes, elles ne donnent absolument pas le même résultat si tu les utilises sous le moteur de rendu interne et yafaray.

Pour résumer, grosso modo : tu modélises sous Blender (c'est à dire sans jouer sur l'éclairage, la couleur des matériaux...) et une fois que tu as fini tout ça tu commences seulement à paramétrer tes matériaux et ton éclairage sous Yafaray, sinon tu vas effectivement faire le boulot deux fois.

Pour ce qui est de l'éclairage, je ne peux, au passage, que te conseiller de passer par l'option "clay render" sous Yafaray, dans le menu "settings".

Une fois enclenché tu auras un rendu clay, soit "argile", c'est à dire un matériau unifié qui te permettra de bien voir l'impact de tes éclairages.

Une fois content, tu le désactives et tu commences à jouer avec les autres paramètres (couleur, textures, ombres, caustics...).

Faut du temps et de la patience

