



**Forum: Moteurs de rendu**

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

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

Posté par: mcBlyver

Contribution le : 11/3/2011 15:42:43

Salut à tous, voilà un moment que je regarde ces pages en trépignant d'impatience, et maintenant je me décide.

En fait j'ai acheté une licence Octane, mais j'ai des erreurs à répétition, et il faut toujours parcourir 800 pages de forum pour trouver une mise à jour, qu'il faut ensuite faire correspondre aux drivers, sauf que oui mais pas toujours à moins que...

Franchement ça me gonfle. Alors je me tourne vers Lux, qui semble (à en lire ces lignes) très appétissant.

Mais dès que je veux concrétiser, même galère : sur [cette page](#), le v0.8RC1 n'est pas téléchargeable.

C'est juste un texte, mais pas de lien. Pour le plugin Pylux, pareil, je viens de me faire envoyer d'un lien à un autre,

en passant par Moscou et Vladivostok, et je reviens bredouille avec un gros mal de tête.

Sur le site blender.org, il me semble quand-même que c'est plus simple. Ou alors c'est juste que j'ai l'habitude.

Bon, en résumé, Win XP 32, j'aimerais une version récente de Lux, en ZIP et pas en Installer, et un PlugIn compatible.

J'utilise blender 2.56a. A moins que vous ayez un pack tout prêt à proposer, mais là j'en ai marre de jouer les archéologues.

Merci braves gens, désolé pour ma mauvaise humeur, manque de sommeil.

[edit]

Nvidia GeForce 9500 GT, avec 512MB