



**Forum: Moteurs de rendu**

**Topic: rendu Povray sous Blender 2.6 + trace de log**

**Subject: Re: rendu Povray sous Blender 2.6 + trace de log**

Posté par: F10Ch

Contribution le : 13/12/2011 11:01:57

Effectivement, j'ai découvert après coup qu'on pouvait voir la sortie dans le terminal. Je suis sous MacOS.

Mais bien évidemment il faut pour cela lancer Blender depuis une console.

(dommage vraiment qu'on ne puisse pas dévier la sortie dans une console sous Blender)

Du coup j'ai réussi à comprendre pas mal de trucs qui clochaient. En particulier que le plugin sauvait mal les fichiers dans des répertoires temporaires.

Je pense que l'explication c'est que le plugin a été développé et testé sous Windows et Linux, mais pas MacOS.

Et pour la raison suivante : POV 3.7 beta n'existe pas sur Mac.

Je voulais au moins adapter le script pour qu'il fonctionne avec POV 3.6... mais quelle galère. Dès que je modifie le script python, pour tester, il faut relancer toute l'application.

Y a pas un autre moyen?

`bpy.ops.script.reload()` sous la console Blender n'y change rien.