

Blender script 45 degrees pour 30x40cm

1. Téléchargement du script

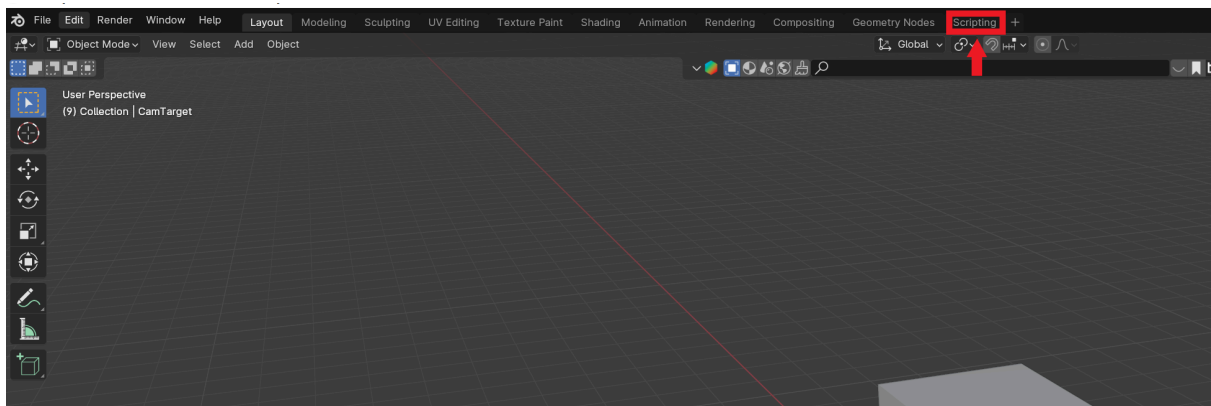
Téléchargez le script via ce [lien](#).

2. Lancement de votre scène Blender

Ouvrez votre scène dans Blender.

3. Accéder à la section script

Naviguez jusqu'à la section script.

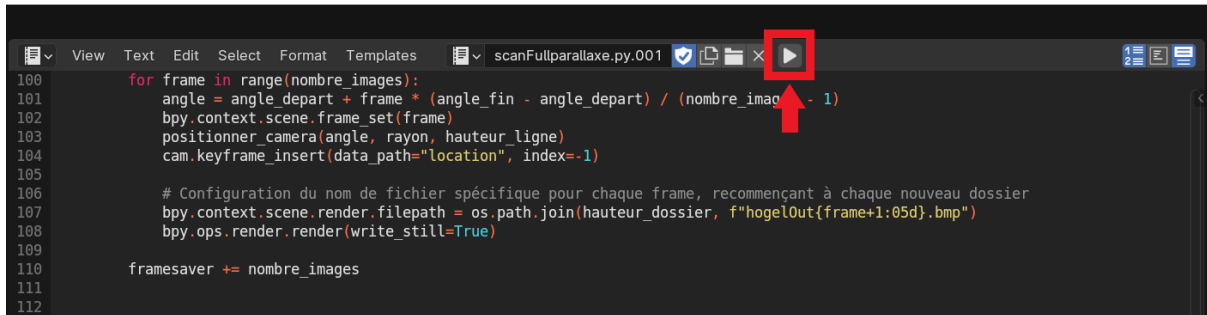


4. Importer le script

Faites un glisser-déposer ou copiez le script dans cette fenêtre.

5. Exécution du script

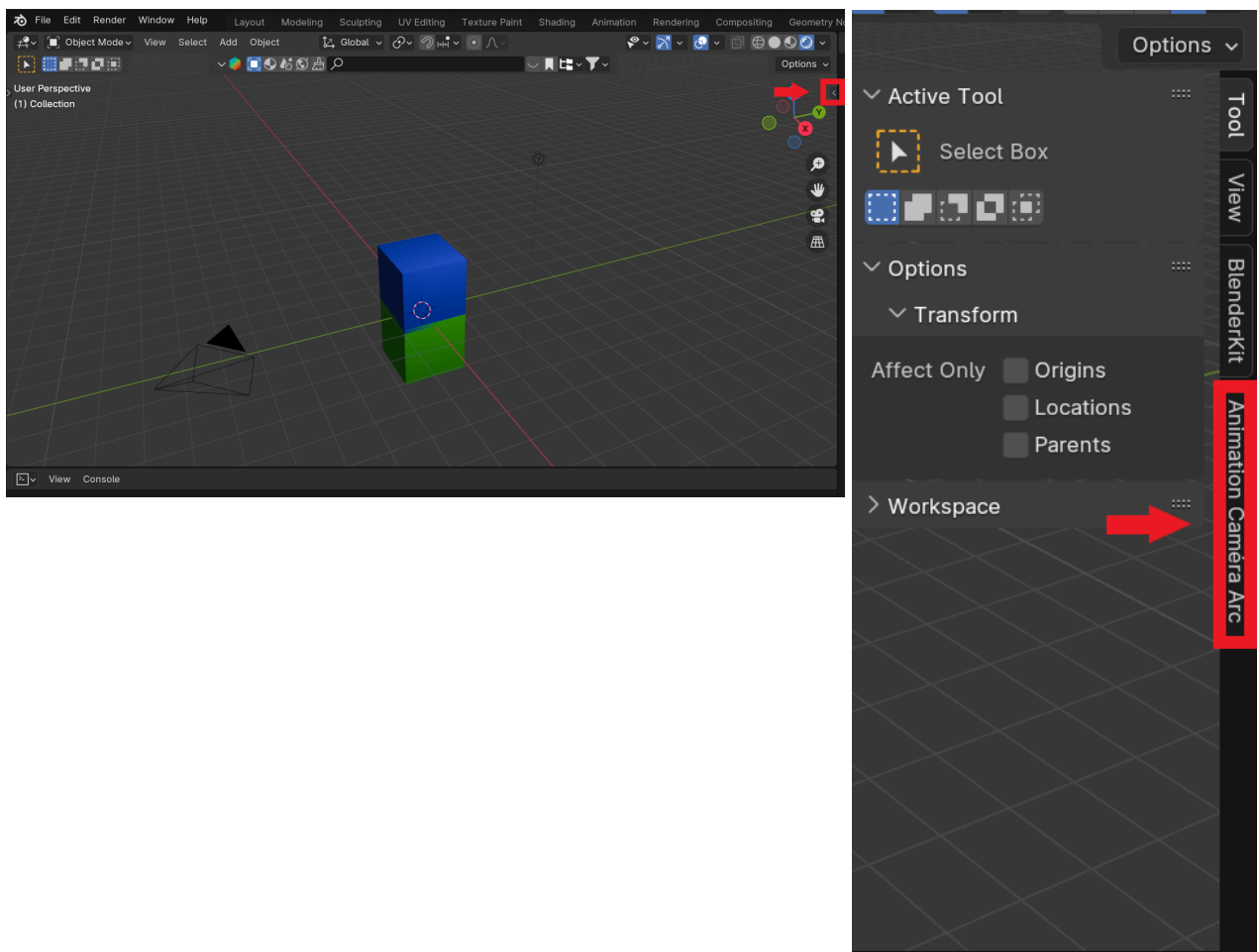
Lancer le script.



```
100 for frame in range(nombre_images):
101     angle = angle_depart + frame * (angle_fin - angle_depart) / (nombre_images - 1)
102     bpy.context.scene.frame_set(frame)
103     positionner_camera(angle, rayon, hauteur_ligne)
104     cam.keyframe_insert(data_path="location", index=-1)
105
106     # Configuration du nom de fichier spécifique pour chaque frame, recommençant à chaque nouveau dossier
107     bpy.context.scene.render.filepath = os.path.join(hauteur_dossier, f"hogel0ut{frame+1:05d}.bmp")
108     bpy.ops.render.render(write_still=True)
109
110     framesaver += nombre_images
111
112
```

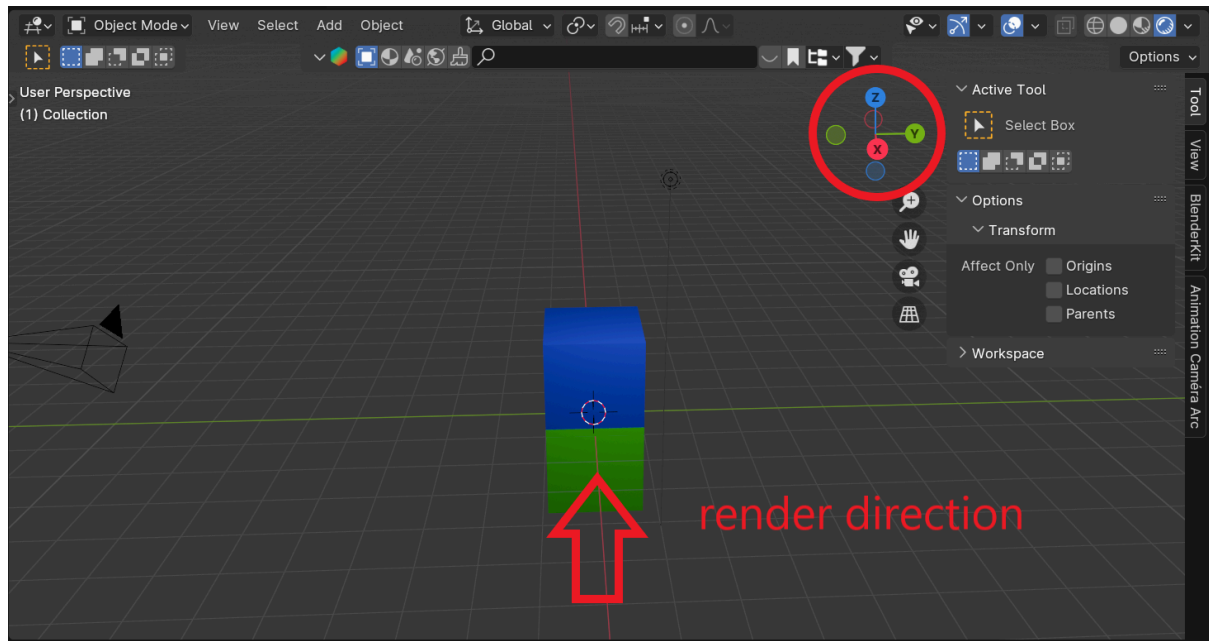
6. Menu du script

Accédez au menu du script.



7. Configuration initiale

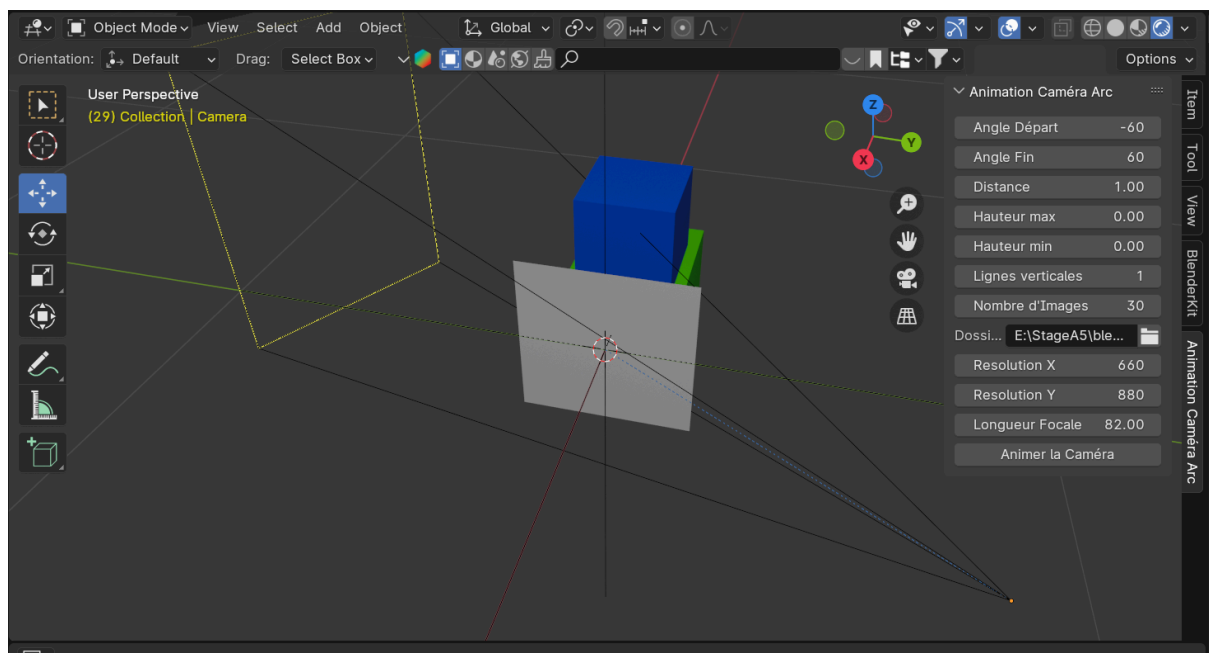
Avant de commencer, notez que le script est configuré pour cibler l'objet au niveau de l'axe X (sa direction).



Vous pouvez modifier cela dans le script par la suite en changeant les angles.

8. Vérification des dimensions du modèle

Avant de lancer le rendu, vérifiez les dimensions de votre modèle avec un plan de 0.4 mètre.



9. Paramètres du script

Voici les différents paramètres du script :

- Angle de départ : l'angle depuis lequel la caméra commence.
- Angle de fin : l'angle à la fin du rendu (ici 120 degrés).
- Rayon : distance de la caméra par rapport au point (0,0,0) en mètres.
- Hauteur max : hauteur maximale de la caméra pendant le rendu.
- Hauteur min : hauteur minimale de la caméra.
- Lignes verticales : nombre de lignes verticales..
- Nombres d'images : nombre d'images pour chaque ligne.
- Dossier de Sortie : dossier de sauvegarde des rendus.
- Resolution x et y : résolution des images de rendu.
- Longueur Focale : la longueur focale de la caméra (par défaut pour un 30x40 à 1 mètre de distance).
- Animer la Camera : démarre le script. Notez que Blender peut ne pas répondre pendant le processus, vérifiez donc dans votre dossier de sauvegarde pour examiner les rendus.



10. Rendu half parallaxe

Pour réaliser un rendu half parallaxe notamment pour vérifier si votre modèle est bon voici les paramètres à modifier :

- Hauteur max : 0
- Hauteur min : 0
- Lignes verticales : 1