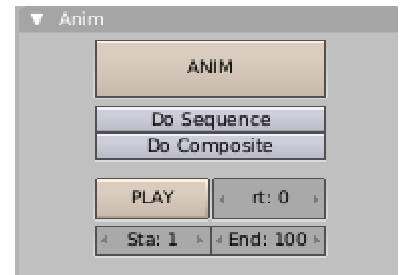


## 16.5. Le Rendu des Animations (Rendering Animations)

Mode : tous les modes – Panneau : sous-contexte **Rendering > Anim** – Raccourci : **F10**.

Le rendu des animations est contrôlé par le panneau **Anim** (image ci-dessous). Tandis que le rendu des images fixes vous permettra de visualiser et sauvegarder l'image depuis le tampon de rendu quand il est complet, les animations nécessitent d'être rendues directement vers le disque dur.

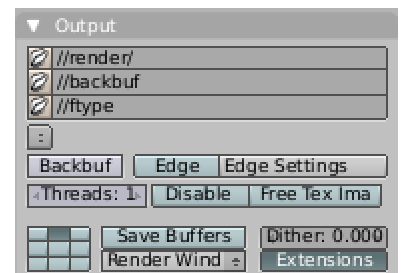
- **ANIM** : Ce bouton permet de lancer le rendu de l'animation.
- **Sta:** et **End:** : Ces boutons permettent de régler les numéros du cellos de début (Start) et du cellos de fin (End) (par défaut, 1 et 250). Le rendu sera effectué entre ces deux cellos.
- **Do Sequence** : Si ce bouton est activé, **Blender** effectue le rendu de la sortie de l'éditeur **Sequence**, plutôt que celui de la vue de la caméra active de la scène 3D (rendu par défaut). Si la séquence contient des Strips de scène, celles-ci sont aussi rendues comme faisant partie du pipeline.
- **Do Composite** : Si ce bouton est activé, **Blender** effectue le rendu de la sortie, et ensuite aspire toutes les images via la map de Nœuds Composite, en affichant l'image obtenue à partir du Nœud Composite **Output**.



Par défaut, l'animation est rendue dans le répertoire spécifié dans le panneau **Output** (image ci-contre). Si un format **AVI** a été sélectionné, alors le nom du fichier sera de la forme #####\_#####.avi où ##### indiquent les numéros de premier et du dernier cellos de l'animation, sous la forme de 4 chiffres entiers complétés avec des zéros si nécessaire.

Si par contre un format d'image est choisi, une série d'images nommées #####, (##### étant le numéro du cellos concerné) est créé dans le répertoire indiqué.

**Extensions** : Activer ce bouton permet d'ajouter les extensions de fichier correctes par type de fichier aux fichiers de sortie..



### Animations Complexes

A moins que votre animation ne soit très simple, et que vous espérez la rendre en une demi-heure ou moins, c'est toujours une bonne idée de rendre l'animation sous forme de cellos images séparés dans un format sans pertes (**TGA, PNG, BMP**) plutôt que dans un fichier vidéo (**AVI**) depuis le début.

Ceci vous permet une récupération facile dans l'éventualité d'un plantage qui vous obligerait à relancer le rendu, puisque les cellos que vous avez déjà rendus sont toujours présents dans le répertoire **Output**. Assignez simplement au bouton numérique **Sta:** le numéro du cellos à partir duquel vous voulez repartir et recliquez sur **ANIM**.

C'est aussi une bonne idée, car si une erreur apparaît sur seulement quelques cellos, vous pouvez effectuer des corrections et ne re-calculer que les cellos affectés.

Vous pouvez ensuite créer un fichier **AVI** à partir des cellos séparés avec l'éditeur **Sequence** de **Blender** ou avec des Nœuds **Composite**.