

16.9 – Rendu depuis la Ligne de Commande (Rendering From Command Line)

Dans certaines situations, vous voudrez augmenter la vitesse de rendu, accéder à **Blender** à distance pour rendre quelque chose ou produire un script qui utilise la ligne de commande de **Blender**.

Utilisation :

```
blender [ -b <dir><file> [-o <dir><file> [-f <frame>]][-s <frame> -e <frame> -a][-F <format>][-x [0/1]][-t <threads>][-S <name>]
```

Options de Rendu :

- b <dir><file>** : Rend le fichier **<file>** qui se trouve dans le répertoire **<dir>** sans charger l'interface de **Blender**.
- S <name>** : Règle la Scène **<name>**.
- f <frame>** : Règle le cellos **<frame>** pour le rendu et le sauvegarde (ne pas l'utiliser de concert avec **-a**).
- [-s <frame>] [-e <frame> -a]** : Règle le cellos de départ (**-s**), le cellos de fin (**-e**) ou les deux. L'ordre est important.
- o <dir><file>** : Règle le chemin de rendu et le nom du fichier. Utilisez **//** comme répertoire **<dir>** pour utiliser le chemin de rendu relativement au fichier **.blend**. Utilisez **#** dans le nom de fichier pour qu'il soit remplacé par le numéro de cellos. Ex : **blender -b foobar.blend -o //render # -F PNG -x 1**.
- F <format>** : Règle le format de rendu. Les options valides sont : **TGA, IRIS, HAMX, FTYPE, JPEG, MOVIE, IRIZ, RAWTGA, AVIRAW, AVIJPEG, PNG, BMP, FRAMESER, VER, HDR, TIFF, EXR, MPEG, AVICODEC, QUICKTIME, CINEON, DPX**.
- x [0/1]** : Règle l'option pour ajouter l'extension de fichier à la fin du fichier (**0** indique non et **1** indique oui).
- t <threads>** : Utilise la quantité **<threads>** de threads pour le rendu.

Options d'Animation :

- a <file(s)>** : Fait défiler **<file(s)>** (ne pas l'utiliser de concert avec **-b!**).
- m** : Lit depuis le disque (ne pas mettre en tampon).

Options des Fenêtres :

- w** : Force l'ouverture des fenêtres avec bordures (par défaut).
- p <sx> <sy> <w> <h>** : Ouvre une fenêtre avec le coin inférieur gauche en **<sx>**, **<sy>**, une largeur de **<w>** et une hauteur de **<h>**.

Options spécifiques au Moteur de Jeu :

- g fixedtime** : Tourne en 50 hertz sans laisser tomber des cellos.
- g vertexarrays** : Utilise les Tableaux de vertices (Vertex Arrays) pour le rendu (habituellement plus rapide).
- g noaudio** : Pas d'audio dans le Moteur de Jeu.
- g nomipmap** : Pas de Mipmapping des Texturs.
- g linearmipmap** : Mipmapping **Linear** pour les Textures au lieu du Mipmapping **Nearest** (par défaut).

Options Diverses :

- d** : Active le debugging.
- noaudio** : Désactive l'audio sur les systèmes qui supportent l'audio.
- h** : Affiche ce texte d'aide.
- y** : Désactive les liens de scripts. Utilisez **-Y** pour trouver pourquoi c'est **-y**.
- P <filename>** : Lance le script **Python** fourni (non de fichier ou Texte de Blender).
- R** : Enregistre l'extension **.blend**.
- v** : Affiche la version de **Blender** et quitte.

Exemples

Rendu d'une Image

```
# blender -b file.blend -o //file -F JPEG -x 1 -f 1
```

- **-b file.blend** : Le fichier **.blend** à rendre.
- **-o //file** : Répertoire + fichier Image cible.
- **-F JPEG** : Format d'Image **JPEG**.
- **-x 1** : Ajoute une extension **.jpg** au nom du fichier.
- **-f 1** : Rend le cellos 1.

Rendu d'une Vidéo

```
# blender -b file.blend -o //file -F MOVIE -s 003 -e 005 -a -x 1
```

- **-b file.blend** : Le fichier **.blend** à rendre.
- **-o //images/file** : Répertoire + fichier Image cible.
- **-F MOVIE** : Ceci sauvegarde une vidéo **.AVI** avec faible compression.
- **-s 003 -e 005 -a** : Fixe le cellos de départ à 003 et le cellos de fin à 005.
- **-x** : Ajoute une extension **.avi** à la vidéo.