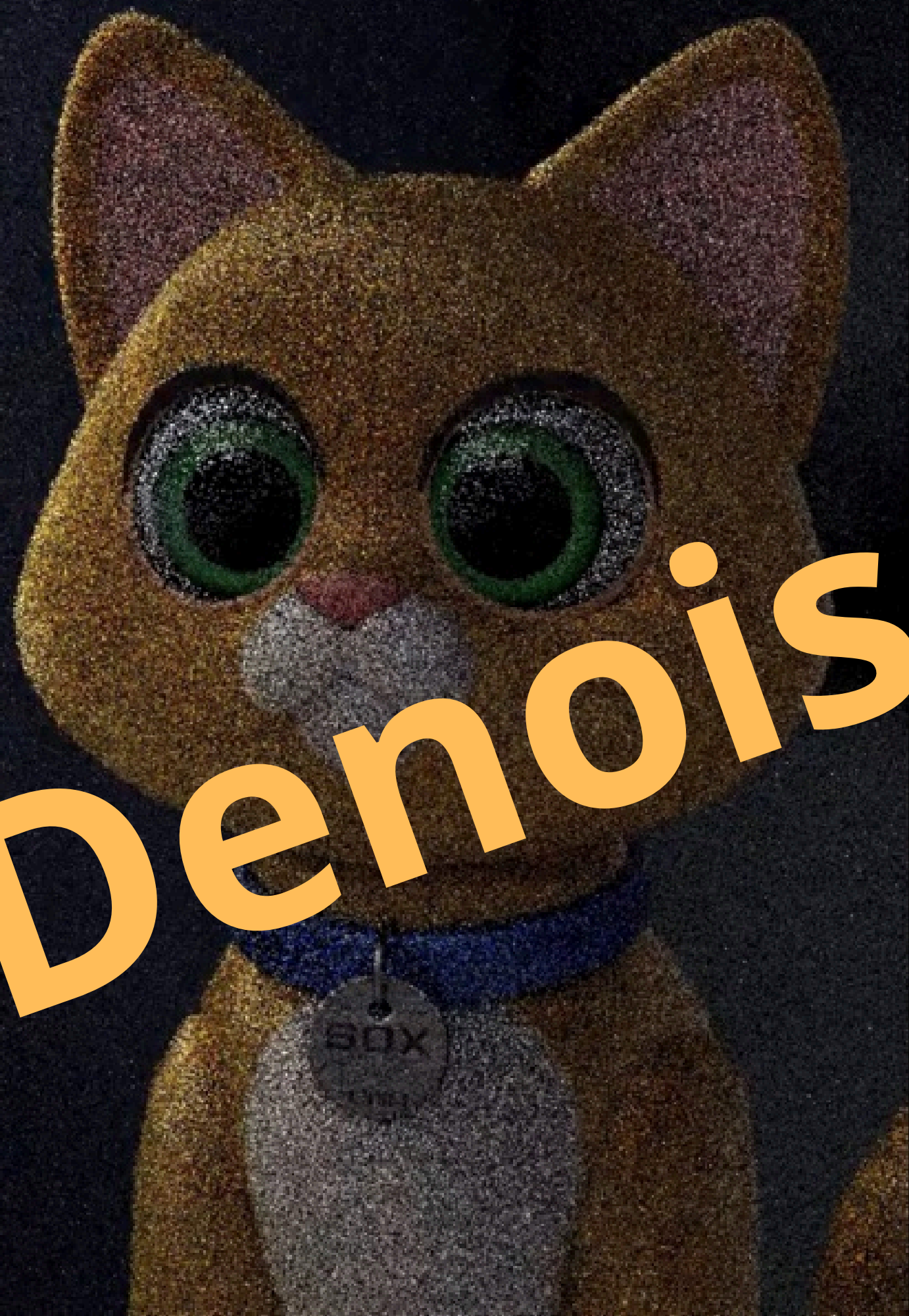
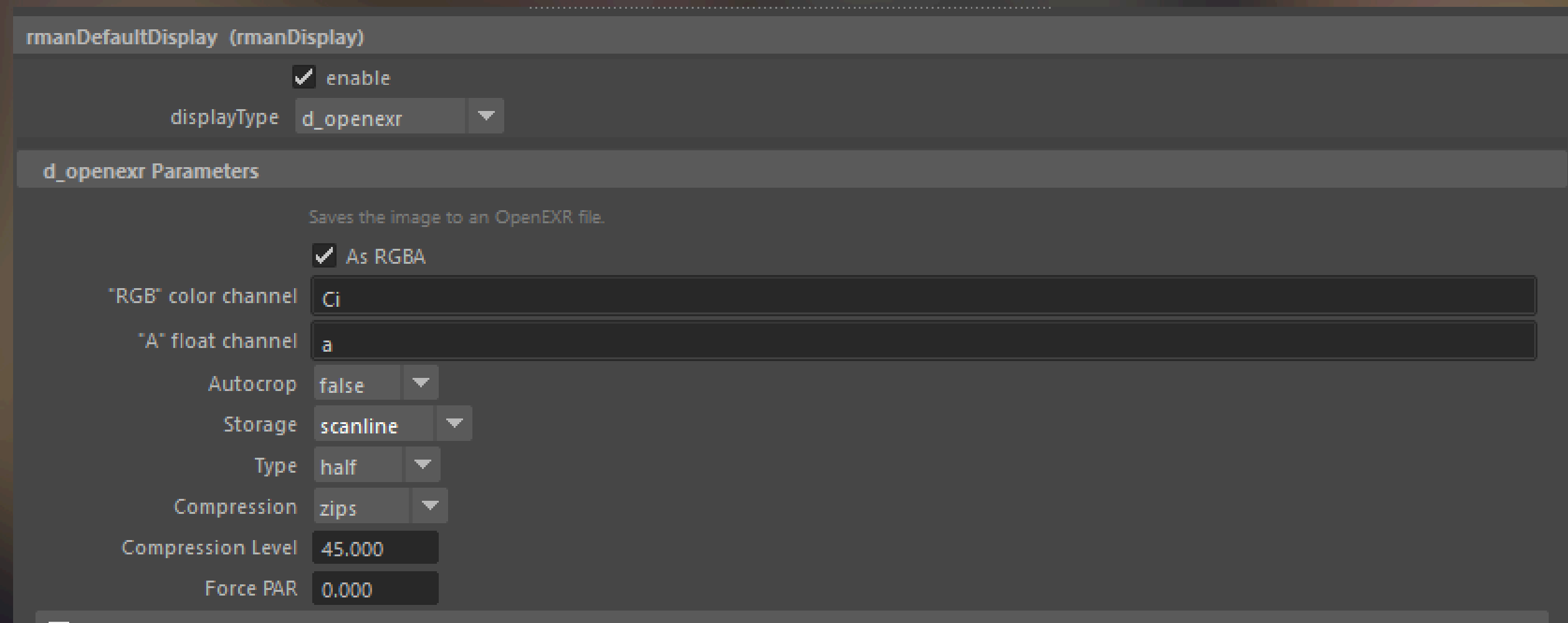


DenoisePouet



Pour vos aov vous devez :



**Sortez votre pass (pas l'utilities)avec les light avec les channel
RGB et A avec les noms ci-dessus**

Pour vos aov vous devez :

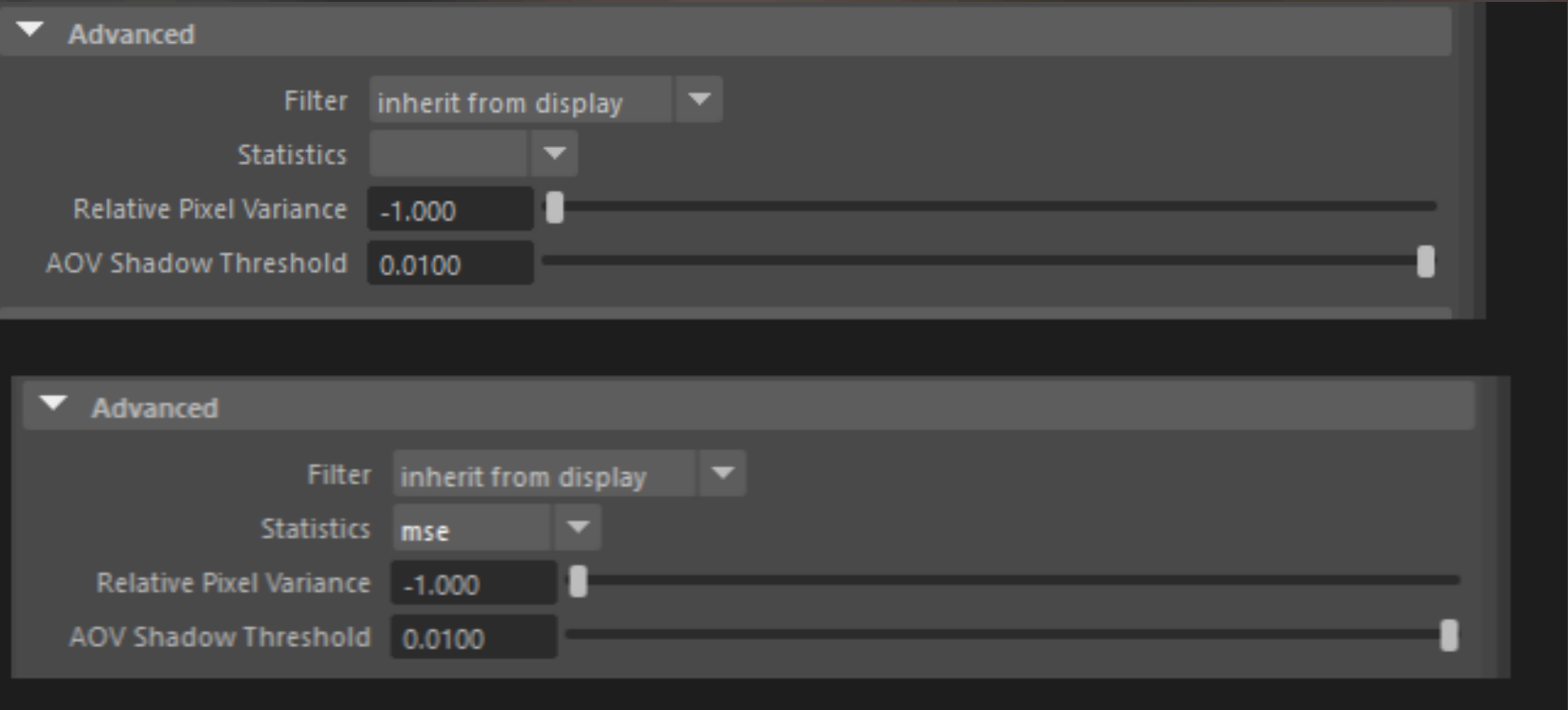
▼ beauty	●
Ci	●
a	●
mse	●
sampleCount	●
normal	●
normal_mse	●
normal_var	●
albedo	●
albedo_mse	●
albedo_var	●
specular	●
specular_mse	●
diffuse	●
diffuse_mse	●
diffuse_DOME	●
specular_DOME	●
diffuse_KEY	●
specular_KEY	●
diffuse_FILL	●
specular_FILL	●
diffuse_RIM	●
specular_RIM	●

C un peu bourrin mais voila en gros à la fin ce que ça donne :

- mse
- sampleCount
- normal_mse
- normal_var
- albedo_msd
- albedo_var
- specular
- specular_mse
- diffuse
- diffuse_mse

Pas besoin de les faire par LightGroup juste 1 et c bon

Attention petite subtilité :



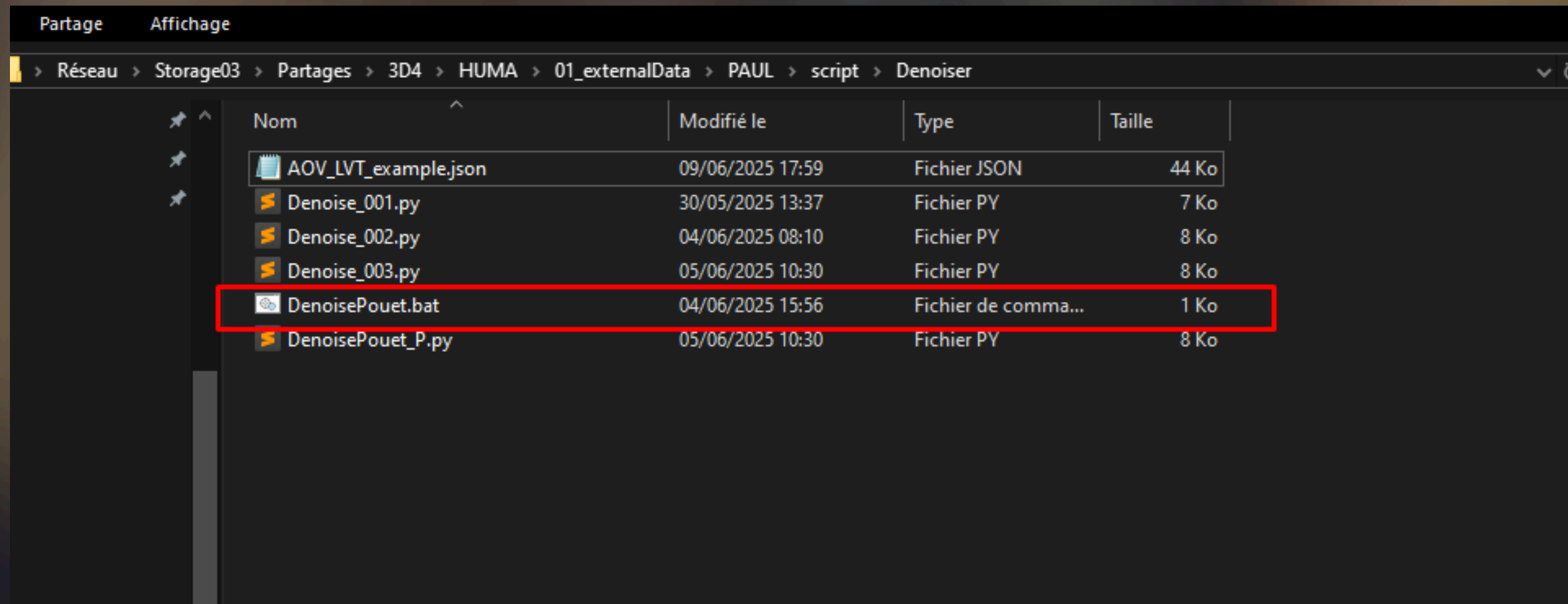
Si vous charger les aov avec les
bons noms de base,
Normalement ça passe

Certains AOV doivent avoir des
statistics particulières

Beauty			
Channel Type	Channel Name	Channel Source / LPE	Filter
color	ci	ci	
float	a	a	
color	mse	ci	
< >			
Shading			
Channel Type	Channel Name	Channel Source / LPE	Filter
float	sampleCount	sampleCount	sum
color	albedo	lpe:nothruput;noinfinitecheck;noclamp;unoccluded;overwri te:C<S'passthu*>*((U2L) O)	
color	albedo_mse	lpe:nothruput;noinfinitecheck;noclamp;unoccluded;overwri te:C<S'passthu*>*((U2L) O)	
color	diffuse	lpe:C(D[DS]*[LO])[LO]	
color	diffuse_mse	lpe:C(D[DS]*[LO])[LO]	
color	specular	lpe:CS[DS]*[LO]	
color	specular_mse	lpe:CS[DS]*[LO]	
< >			
Geometry			
Channel Type	Channel Name	Channel Source / LPE	Filter
normal	normal	lpe:nothruput;noinfinitecheck;noclamp;unoccluded;overwri te:CU6L	
normal	normal_mse	lpe:nothruput;noinfinitecheck;noclamp;unoccluded;overwri te:CU6L	
< >			

<https://rmanwiki-26.pixar.com/space/REN26/19661815/Denoiser+AOVs>

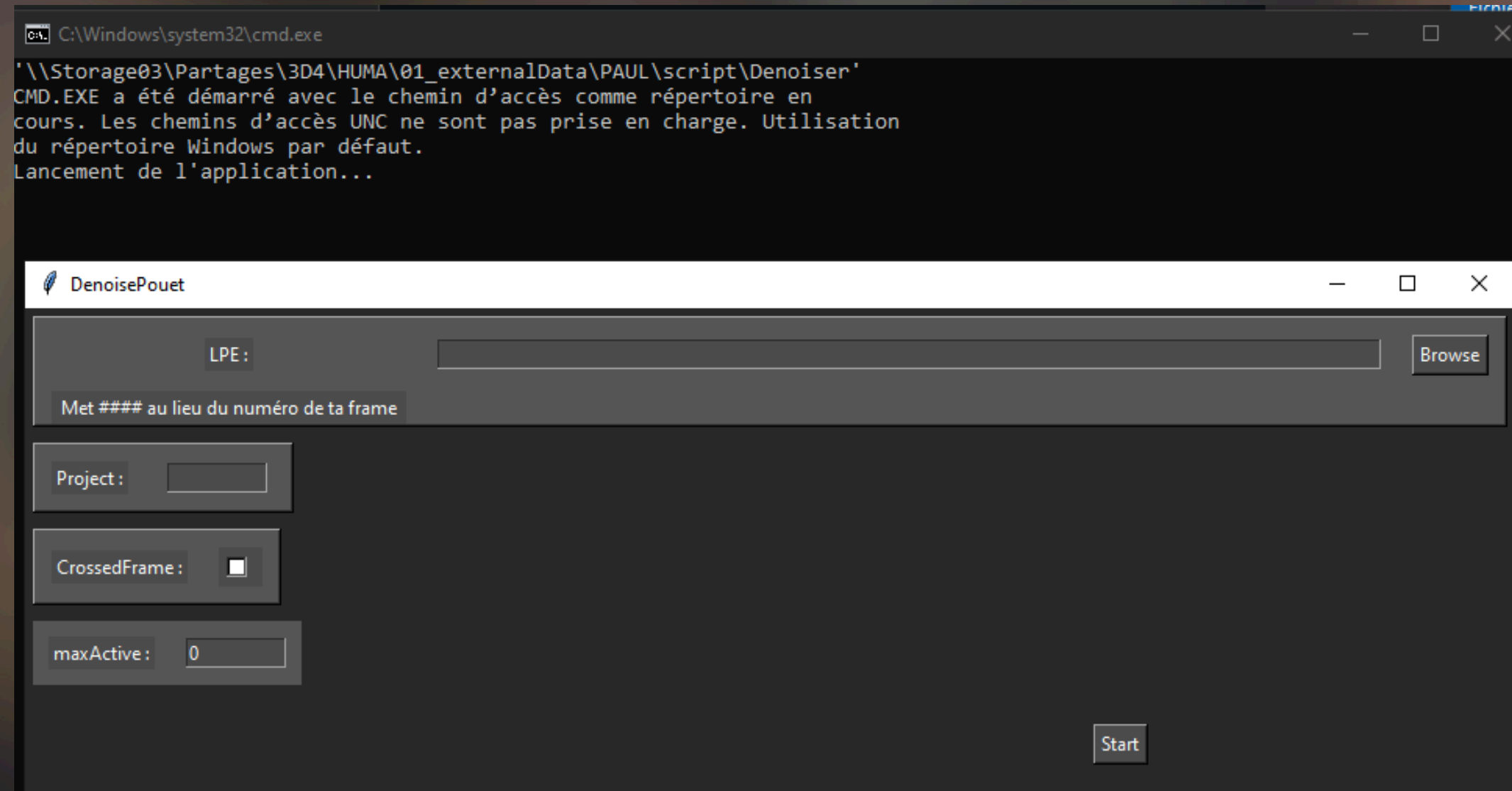
Maintenant pour la farm :



Nom	Modifié le	Type	Taille
AOV_LVT_example.json	09/06/2025 17:59	Fichier JSON	44 Ko
Denoise_001.py	30/05/2025 13:37	Fichier PY	7 Ko
Denoise_002.py	04/06/2025 08:10	Fichier PY	8 Ko
Denoise_003.py	05/06/2025 10:30	Fichier PY	8 Ko
DenoisePouet.bat	04/06/2025 15:56	Fichier de comma...	1 Ko
DenoisePouet_P.py	05/06/2025 10:30	Fichier PY	8 Ko

**Faite un raccourcie du “.bat” sur votre bureau
merci de pas casser mon dossier ce serai sympa**

Maintenant pour la farm :



Double cliquer sur le “.bat”

Loader votre pass à denoiser

Changer bien le numéro de la frame par #####

Le cosstedFrame est la pour empêcher les frames de flicker

A vous les rendus Denoiser

Pour vous donner une idée je rende des images de nuage en

minSample : 4

maxSample : 64

pixelVariance : 0.1

et ça rende bien et ça flick pas

			root	> DENOISE < denoisePouet	100	HUMA				53	53	6/07 14:49	20:29	3:31:49	193385	done
			root	> DENOISE < denoisePouet	100	HUMA				34	34	6/07 14:46	50:58	3:36:51	193384	done

En cas de bug, le SAV est ouvert de 8h à 18h sur place en 105

ou sur discord 24h/24h 7J/7J

paiement par bière uniquement