



## **Forum: Questions & Réponses**

**Topic: Questions à mac (en vrac): Lignes droites avec Grease Pencil ?**

**Subject: Questions à mac (en vrac): Comment espomper l'environnement à travers un Glass Shader ?**

Posté par: mcBlyver

Contribution le : 8/11/2016 16:57:07

Bonsoir la compagnie,

Je suis confronté au problème suivant :

Une scène est éclairée par une HDRI.

L'environnement (donc la HDRI) n'est pas visible au rendu, l'image est sur fond blanc.

La scène comporte une loupe, à travers on distingue (un peu) l'effet grossissant.

Si j'active la case "Transmission" du panneau Ray Visibility dans le World,

l'environnement est visible à travers la loupe.

C'est moche puisque le fond de l'image est blanc.

Si je joue avec le Node Light Path, je peux rendre tout blanc la surface de la loupe, mais c'est encore plus moche.

Y aurait-il un moyen de laisser l'environnement visible mais de le mixer avec du blanc, pour ne distinguer que quelques reflets ?

En fait j'aimerais agir sur l'image qui se trouve sous la loupe (et qu'on ne voit qu'à travers elle) et pas sur l'image que la loupe renvoie (autre dit le Camera Ray dans le Node Light Path).

Merci d'avance...