



### **Forum: Questions & Réponses**

**Topic: Rendre seulement un objet d'une scène tout en gardant**

**l'influence des autres sur lui ?**

**Subject: Rendre seulement un objet d'une scène tout en gardant l'influence des autres sur lui ?**

Posté par: Okinage

Contribution le : 4/2/2020 17:18:46

Salut à tous,

voilà ce que je cherche à faire :

J'ai une scène rendue sous Cycles où j'ai déjà tout rendu, sauf que je dois maintenant changer la couleur de peau du personnage.

Tout le rendu est parfait à part ce détail, sachant que le rendu global me prend 4-5 jours en non stop, donc j'aimerais rendre uniquement la nouvelle peau du perso, et ajouter ensuite en compositing par dessus mon ancien rendu complet, ça me fera gagner un temps énorme (sous after effect).

Pour ça j'aurais besoin de rendre uniquement la peau (facile, il suffit de mettre invisible au rendu tous les autres éléments...) **MAIS** il faudrait que les parties de la peau cachées par les autres objets le restent, autrement ce sera pas possible de superposer bien au compositing After Effect. (les parties de la peau sous le t shirt ne doivent pas apparaître sur ce deuxième rendu, celles qui passent derrière des objets non plus, mais ces objets doivent en même temps être invisibles)

Y a-t-il un moyen de ne rendre visible qu'un seul objet d'une scène, mais tout en gardant l'influence que les autres (paramétrés pour être invisibles) vont avoir sur lui en passant devant, en le cachant par endroit, etc ?

ça me ferait tout simplement gagner 5 jours de travail.

J'espère avoir été clair même si j'ai pas l'impression que ce soit un problème commun. Merci d'avance !