



## **Forum: Questions & Réponses**

**Topic: Méthode de référence : verre avec Eevee**

**Subject: Méthode de référence : verre avec Eevee**

Posté par: Rimpotche

Contribution le : 27/2/2020 17:00:33

Je crois qu'on oublie toujours un réglage, je viens de me faire prendre, alors après moult consultations sur les sites de référence, je pose ici une recette de base pour faire du verre ordinaire et "transparent !" :

Dans les nodes, utiliser soit un "Glass BSDF" ou un "Principled BSDF".

Pour le "Glass BSDF" :

- "Beckmann"
- "Color" R 1.0, G 1.0, B 1.0
- "Roughness" : 0.0.
- "IOR" : 1.45

Pour le Principled BSDF :

- "Base Color" : R 1.0, G 1.0, B 1.0
- "Metallic" : 0.0
- "Specular" : à régler soi-même.
- "Roughness" : à régler soi-même (moins de 0.4, le plus bas possible à moins de faire du verre dépoli).
- "Transmission" : 1.0

Dans les "Material Settings" :

- Mettre "Blender Mode" sur "Alpha Hashed".
- Mettre "Transparent Shadows" sur "Opaque".
- Cocher "Screen Space Reflection".
- Mettre "Refraction Depth" à 0.

Dans les "Properties" :

"Render Properties" :

"Screen Space Reflection Settings" :

- Cocher "Refraction".
- Mettre "Trace precision" à moins de 0.1.
- Baisser "Thickness" à 0.1m.