



## **Forum: Questions & Réponses**

**Topic: Probleme pour faire du verre aidez moi**

**Subject: Re: Probleme pour faire du verre aidez moi**

Posté par: Bibi09

Contribution le : 17/11/2020 9:49:46

Bonjour,

Je remarque que beaucoup de gens n'ont pas connaissance des différences techniques entre Cycles et Eevee (ce n'est pas une critique !). On a très souvent des comparaisons entre Eevee et Cycles qui n'ont, en fait, pas vraiment lieu d'être. C'est tout à fait normal, non seulement il faudrait lire assidument la documentation mais en plus la comprendre d'un point de vue technique.

Eevee demande beaucoup plus de travail pour le rendu du verre que Cycles. Je reste assez vague et pas trop précis donc je vulgarise un max.

Cycles fait un rendu du verre plus "naturellement", plus facilement, grâce au lancer de rayons. Le principe est de simuler les rebonds de la lumière sur les surfaces (grosso modo, ce n'est pas aussi réaliste dans la pratique).

Avec Eevee, ce n'est un rendu de type "jeu vidéo" (OpenGL/shaders). Il faut donc bidouiller pour approcher un rendu, parfois encore loin d'être satisfaisant selon la situation. De plus Eevee est encore un moteur jeune, il n'a pas forcément toutes les capacités comparables à celles de Cycles qui est plus mature.

Un exemple de bidouille :

<https://www.youtube.com/watch?v=fiFzfY6ZVnU>

EDIT: A noter que Blender 2.9 utilise une assez vieille version d'OpenGL (OpenGL 3.3). Or, la version 4 apporte de nouvelles possibilités graphiques notamment en terme de transparence. Ce qui serait bien (et potentiellement encore un bon coup de boost aux rendu Eevee), ce n'est que Blender pourrait passer à Vulkan, l'équivalent multiplateforme de DirectX 12.  
<https://www.clubic.com/pro/legislation-loi-internet/propriete-intellectuelle/logiciel-libre-open-source/actualite-874247-logiciel-libre-blender-mecene-moindres-amd.html>