



**Forum: Questions & Réponses**

**Topic: image as plane: éviter les ombres**

**Subject: Re: image as plane: éviter les ombres**

Posté par: lapineige

Contribution le : 23/9/2021 12:50:13

Si j'ai bien compris la demande, tu veux qu'un (ou des) objets ne reçoivent pas d'ombrage.

Une possibilité est de lui mettre un shader Emission (qui n'a pas d'ombrage) uniquement pour la vue caméra: En utilisant la sortie "Is Camera Ray" du nœud Light Path dans un Mix Shader, entre un shader Transparent et un shader Emission.

Ainsi il sera transparent pour tous les rayons sauf pour la caméra. Donc pas d'interaction avec la scène (si tu en veux, il faudra combiner d'autres sorties du nœud Light Path), ni d'ombres reçues.

Si à l'inverse tu veux qu'un objet ne projette pas d'ombre, tu peux utiliser ce même "Is Shadow" comme facteur d'un Mix Shader entre le shader classique de l'objet et un Transparent Shader (l'objet sera "transparent" aux ombres, n'en projettera pas et les laissera passer).

Tu peux rendre ton matériaux