

Forum: Questions & Réponses**Topic: Matériau partiellement transparent****Subject: Re: Matériau partiellement transparent**

Posté par: Horemheb

Contribution le : 25/1/2022 15:53:31

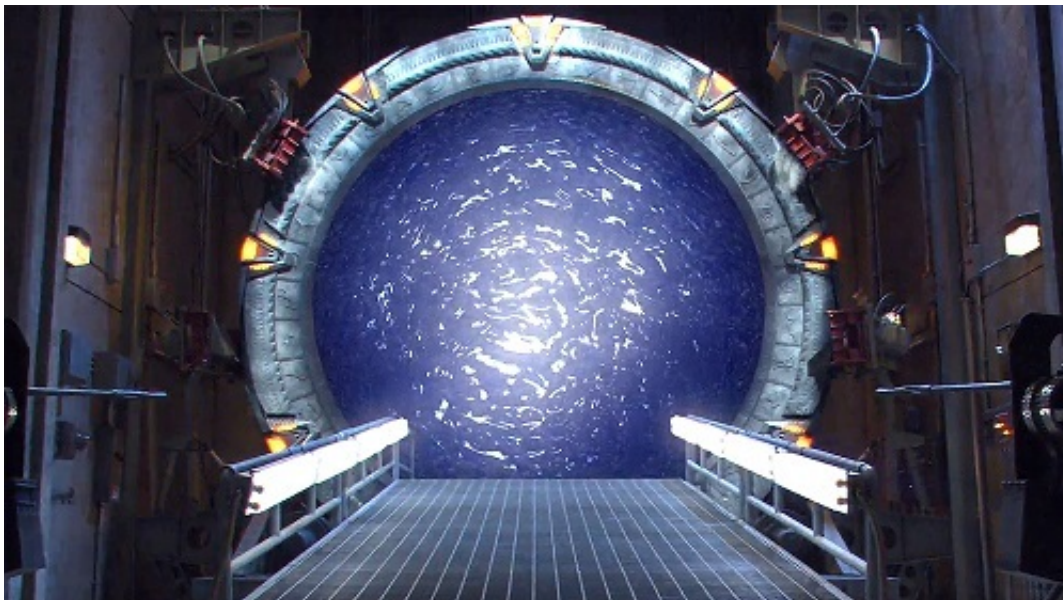
Salut @débutant

Il ne s'agit pas ici de rendre un émetteur transparent. Le node Transparent BSDF fonctionne. Il s'agit d'un matériau partiellement transparent, qui utilise une partie opaque avec un Diffuse BSDF et une partie transparente avec un Transparent BSDF, le tout organisé au travers d'une Image Texture (Musgrave Texture).

Moonboots, tu as mis sur la bonne voie pour expliquer cette différence. Effectivement, pour mon fichier de test j'étais sur Eevee, alors que pour mon fichier normal je suis sur Cycle, ce qui explique cette différence.

En résumé : d'une part sur le fichier de test ça ne marchait pas parce que j'étais sur Eevee avec un mauvais paramétrage et d'autre part il y avait une différence d'affichage de l'onglet Option parce que j'étais d'un côté sur Eevee et de l'autre sur Cycle.

Maintenant que c'est réglé je vais reporter le cercle du test dans mon fichier pour voir ce que cela donne. Objectif : faire apparaître un(une) astronaute comme à travers une porte du film Stargate. Ce n'est pas gagné.



Merci et bonne fin de journée