

Forum: Questions & Réponses

Topic: Le modificateur Solidify plante la transparence

Subject: Le modificateur Solidify plante la transparence

Posté par: Horemheb

Contribution le : 29/1/2022 9:16:45

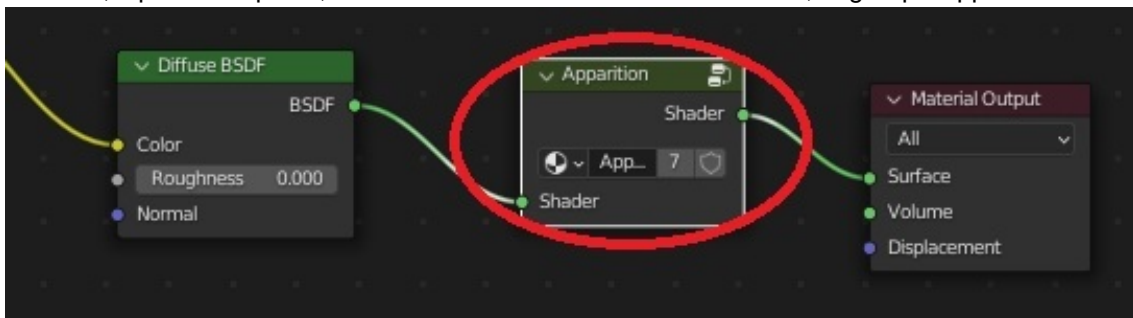
Bonjour,

Souci plus sérieux que le casque en couleur dans le mode Solid du ViewPort.

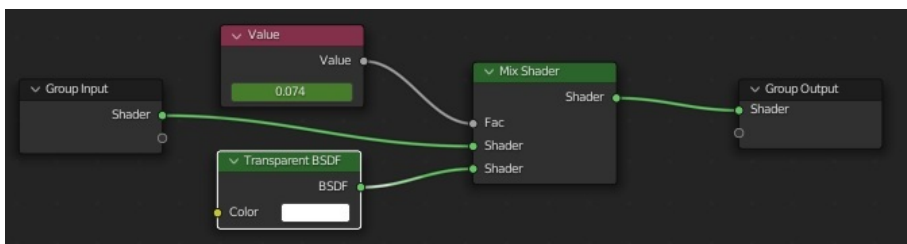
Je cherche à faire apparaître mon spationaute dans une porte style Stargate.



J'ai pour cela placé, avant la sortie des matériaux concernés, le groupe Apparition



Lui-même défini comme suit



En mettant la valeur à 0 au début tout est transparent et en faisant évoluer cette valeur vers 1 mon spationaute apparaît. Du moins en théorie.

En pratique ça marche bien pour le matériau Peau du personnage mais pas pour la combinaison qui apparaît en noir dans le rendu tant que la valeur est à 0. Après 3000 essais pour déterminer l'origine de ce problème, je me suis rendu compte que si je supprime le rendu des modificateurs Solidify, associés à la combinaison et la ceinture, ça fonctionne.



A gauche modificateur actif dans le rendu, à droite inactif dans le rendu.

J'ai aussi remarqué que, si je supprime le corps, la combinaison ne se voit plus sauf la ceinture. Je parle bien du rendu obtenu par F12, pas celui du ViewPort qui met systématiquement en noir tout ce qui est transparent.

Comment puis-je résoudre ce problème ?

Merci

P.S. J'ai essayé d'envoyer une version simplifiée du fichier par PasteAll mais il est encore trop gros.