



## **Forum: Questions & Réponses**

**Topic: blender 3.1 caustiques**

**Subject: Re: blender 3.1 caustiques**

Posté par: Bibi09

Contribution le : 22/3/2022 11:13:23

C'était un patch à titre de démo technique pour une future implémentation des caustiques dans Cycles. Cependant il était limité à la réflexion, pas de réfraction ni gestion des volumes. La date butoir pour intégrer de nouvelles fonctionnalités dans Blender 3.1 (avant la phase de bêta qui fixe les bugs) est passée bien avant que ce code soit intégrable dans Blender 3.1.

Pour faire simple : on n'est pas prêts de voir les caustiques arriver dans Blender. Les mecs se sont excités avec ça pour faire des "tutos" juste pour faire des vues, avec la monétisation qui va bien. L'effet "Waouh" était là mais pour l'instant il n'y a rien de palpable. Il est probable même que ces tutoriels ne servent strictement à rien puisque la fonctionnalité pourra avoir un fonctionnement totalement différent.

Contrairement aux Geometry Nodes qui ont connu de gros remaniements à la 3.0 (rendant les tutoriels sur les version 2.92 et 2.93 obsolètes), il ne s'agit absolument pas de quelque chose d'officiel. Il faut voir ça comme une expérimentation à l'heure actuelle.

Donc de la poudre aux yeux mais rien à l'horizon pour le moment. Les release notes de Blender 3.1 n'en parlent pas, ceux de la 3.2 non plus - pour le moment (phase alpha du développement).

[https://wiki.blender.org/wiki/Reference/Release\\_Notes/3.1/Cycles](https://wiki.blender.org/wiki/Reference/Release_Notes/3.1/Cycles)

[https://wiki.blender.org/wiki/Reference/Release\\_Notes/3.2/Cycles](https://wiki.blender.org/wiki/Reference/Release_Notes/3.2/Cycles)