



Forum: Questions & Réponses

Topic: Problème de halo "hachuré"

Subject: Re: Problème de halo "hachuré"

Posté par: Raf

Contribution le : 22/3/2009 19:54:51

Pour ça tu peux rien faire. Tu as 256 niveaux de gris disponibles entre le noir et le blanc sur un écran de pc, et tes yeux voient la différence entre deux niveaux successifs, surtout dans le cas d'un dégradé lent comme ici.

[Edit] Il y a la possibilité pour éviter cet effet de faire du tramage (c'est à dire qu'au lieu d'avoir une frontière nette entre les niveaux successifs de gris, il y a une zone au les pixels sont une fois un niveau, une fois de l'autre). Par contre je sais pas si blender peut faire ça...