



Forum: Questions & Réponses

Topic: Problème de halo "hachuré"

Subject: Re: Problème de halo "hachuré"

Posté par: Raf

Contribution le : 22/3/2009 21:15:15

Ayé j'ai réussi à faire du tramage avec les nodes de blender

Bon alors comment j'ai fait : d'abord la node dilate/erode permet d'agrandir les zones claires, ensuite on fait la différence entre la sortie de cette node et l'image de départ pour repérer les endroits où il faut faire du tramage, et ensuite on fait le tramage en s'aidant d'une image où il y a un damier de pixels blancs et noirs... Bon plutôt qu'une explication incompréhensible voilà le .blend :

Alors c'est une ébauche : ça marche sur les dégradés lents, mais ça massacre Suzanne, apparemment il apprécie pas les dégradés rapides lol. Je verrais comment corriger ça demain.

Bonne soirée,
Raf