



**Forum: Questions & Réponses**

**Topic: Problème de halo "hachuré"**

**Subject: Re: Problème de halo "hachuré"**

Posté par: Raf

Contribution le : 23/3/2009 22:15:18

Voilà une deuxième version. Par contre j'ai remarqué un truc : ça ne marche correctement qu'en prenant une image externe à blender (et pas directement le rendu) : c'est dû au fait qu'en interne blender travaille en HDR, c'est à dire avec plus que 256 niveaux de couleurs, alors qu'une image enregistrée (dans un format non HDR : png, jpeg, bmp, gif par exemple) n'a que 256 niveaux, ce qu'on corrige avec le tramage.

Donc il faut faire le rendu, l'enregistrer en png, et ensuite seulement sélectionner l'image pour la faire passer dans les nodes.

Voici le .blend :

Par contre est-ce que sur d'autres écrans ça fait aussi un effet de moiré insupportable? Je ne sais pas si c'est mon écran qui bugue ou une illusion d'optique, auquel cas je pense qu'il faut que je change mon motif de tramage...