



**Forum: Questions & Réponses**

**Topic: Problème de halo "hachuré"**

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

Posté par: Raf

Contribution le : 25/3/2009 8:17:56

En mettant 3 pour les nodes Dilate/erode ça marche assez bien :

[edit] Ah zut j'avais pas vu ton image est plus grande que mes trames, en voulant faire à la bonne taille forcément ça marche pas (mais c'est pas un problème il suffit d'agrandir la taille des images qui servent de trame)

[edit2] Voilà j'ai agrandi les trames, maintenant la taille maximale de l'image est 4000\*3000 pixels. En fait pour ton image, pour la partie en haut à gauche il faut mettre 5 pixels pour les dilate/erode, mais pour le reste 3 est mieux. Alors si tu veux un truc clean, il faudrait enregistrer les deux images (celle avec 3 et celle avec 5) et les "mixer" avec the gimp pour ne garder que le meilleur des deux.

Pour le .blend désolé j'ai une connexion bridée je peux pas uploader des fichiers de plus de 2 méga, ce week-end je pourrais l'envoyer. Voilà l'image que ça donne :