

Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Cs (vaisseau)

Subject: Re: Cs (heliport, telecom, dunes)

Posté par: sbkodama

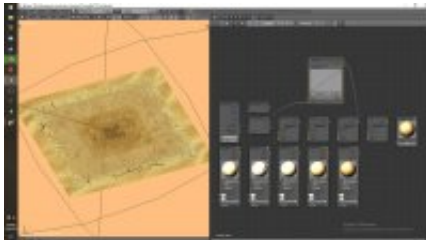
Contribution le : 14/8/2020 16:44:03

Par contre il y avait un petit problème avec la configuration de mon canal blanc car les couleurs y étaient plus ou moins pris en compte.

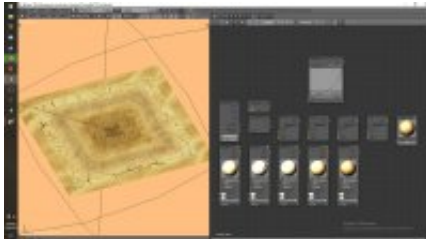
J'ai donc ajouté une conversion nodale "rgb vers bw" pour être certain d'avoir un vrai niveau de gris avec les couleurs, puis j'ai modifié la "courbe de couleur" pour qu'elle commence au gris central au lieu du noir et ainsi réduire l'emprise du canal blanc sur les couleurs.

Je cherchais à la base le node "luminosité/contraste" au lieu de la "courbe de couleur", pour pouvoir plus précisément transformer le niveau de gris, mais il n'existe pas dans blender 2.7.

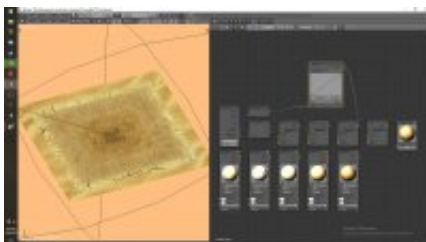
pas de conversion noir et blanc - courbe de couleur 0 vers 1



pas de conversion noir et blanc - courbe de couleur 0.5 vers 1



conversion noir et blanc active - courbe de couleur 0 vers 1



conversion noir et blanc active - courbe de couleur 0.5 vers 1

