



Forum: Questions & Réponses

Topic: freestyle lineset : ignorer un objet spécifique pour une arrête cachée

Subject: Re: freestyle lineset : ignorer un objet spécifique pour une arrête cachée

Posté par: yekcim

Contribution le : 25/3/2022 10:45:32

J'ai fait des essais avec freenode mais comme le rendu de freenode ne se fait pas en temps réel mais en fin de rendu, ce n'était pas simple de travailler avec des objets blancs sur fond blanc sans contour. Et puis j'avais de toute façon des problèmes avec certains paramètres

J'ai ensuite fait un essai avec lineart grease pencil et le rendu était pas trop mal mais j'avais toujours des problèmes avec les level d'occlusion

Finalement, c'est avec les geometry nodes que j'ai obtenu le résultat le plus concluant. C'est vraiment très puissant comme outil ! Du coup, je transforme un cube en geometrynodes qui va me créer 2 prismes, je vais pouvoir régler l'écart entre les prismes et j'ajoute un node « mesh to curve » qui me permet de faire un tracé comme je le souhaitais.

Pour le prisme triangle rectangle isocèle, avant j'étais un cube pour enlever 1 edge. Avec geometry nodes, je peux le faire sans édition. Dans un premier essai je faisais un bool intersection entre un cube tourné à 45 et un autre cube décalé. Finalement j'ai trouvé plus drôle : je fais un cylindre à 3 faces, ce qui me donne un triangle équilatéral. Je lui applique un scale en x $[\frac{2}{3}]$ pour le transformer en triangle rectangle (ça a été le problème de trigonométrie qui m'a bien occupé hier soir), puis un scale en xy $[\frac{2}{3}]$ pour que les faces perpendiculaires fasses 1 (et en bonus, je déplace en x $[\frac{3}{2} \times \tan 30^\circ]$ pour que l'axe de rotation tombe sur l'hypoténuse). Je ne sais pas si c'est la méthode la plus simple pour obtenir le prisme dont j'avais besoin mais c'est ce que j'ai trouvé de plus élégant mathématiquement.

<https://pasteall.org/blend/b96b98fc3ad84384b8ecc1ca97677e7e>

Merci de m'avoir guidé vers différentes solutions. Ce que je retiens surtout ici c'est :

- geometry nodes est un outil incroyable
- blenderclan est toujours à l'écoute et prêt à aider
- chaque truc qu'on souhaite faire dans blender peut être fait de 150 façons différentes