

Forum: Questions & Réponses**Topic: Les nodes : matière et composition.****Subject: Re: Les nodes : matière et composition.**

Posté par: viralata

Contribution le : 12/7/2007 17:16:38

Menfin, j'ai rien initié en fait, j'ai essayé de refaire un truc qu'avait montré Andy sur Elysium et que je n'avais pas réussi à faire sans nodes

Je n'ai plus trop le temps, mais voilà quand même ou j'en suis avec mes nodes:

Le plus gros progrès qu'on ne voit pas sur l'image, c'est que les hachures se déplacent quand la caméra bouge.

Les nodes ne tiennent pas sur mon 19 pouces tellement y en a, alors pas de screenshot.

En fait, j'utilise le node map UV pour appliquer une image de rayures (ben oui, ça ne marche pas avec une texture) à ma passe d'ombre, et les mêmes rayures avec une autre direction à ma passe d'AO. Ca veut dire que je dois mettre des UV sur tous mes objets... Je règle la finesse des rayures en scalant les UV des objets (pour qu'on voie les rayures même quand ils sont loins...)

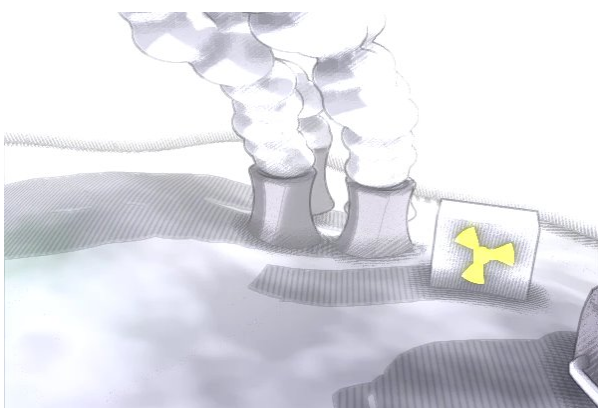
Pour les metaballs de la fumée que je ne peux pas uvmapper, j'ai gardé ma texture fixe de rayure, mais comme la fumée elle-même bouge, ça passe. Je dois bien sûr utiliser un node screen pour que ces rayures n'apparaissent que sur les objets pas uvmappés.

Pour l'effet vaguement aquarelle qu'on ne voit plus trop en fait, c'est une combinaison de dilate erode à la suite sur chacune des trois couleurs de l'image d'origine.

J'ai rajouté un contour aux ombres avec un filtre laplace, et un contour aux différentes couleurs avec un laplace aussi (à chaque fois, il faut bidouiller des courbes RGB...).

Bon, même moi je n'y comprends plus rien à mes nodes, alors désolé si je ne suis pas très clair

Maintenant, je vais pouvoir raconter une histoire avec ces nodes



ca ce sont les ombres bidouillées:

