



Forum: Questions & Réponses

Topic: Problème de halo "hachuré"

Subject: Problème de halo "hachuré"

Posté par: toineo

Contribution le : 22/3/2009 19:43:01

Bonjour à tous !

Premier message sur le forum, et tout d'abord excusez moi si mon problème a déjà été traité ailleurs, j'ai cherché sans succès. Et puis je commence sur blender, la solution est peut être toute simple, mais j'ai pas trouvé...

Alors, je m'explique : je veux faire une petite scene où l'éclairage provient uniquement de l'arrière, par un spot qui projette un halo. Jusque là pas de soucis (quand même), mais par contre, dès que j'ai un ou deux models devant, le halo devient par un endroit un peu hachuré, un peu comme une sorte d'aliasing (celui ci est réglé a fond, en CatRom (je veux des bords assez durs)...))

C'est assez agaçant, surtout que par endroit ca se voit bien. J'ai beaucoup essayé de modifier mon spot, mais rien n'y fait (même avec un buffer au max, ou des samples à n'importe quelle valeur...), et même un OSA en gauss ne change rien.

C'est pourquoi je viens vous voir, j'aime pas polluer les forums avec ce genre de question (à la c..) mais là vraiment je trouve pas, et ca peut bien casser une scène...

Pour illustrer, j'ai fais une scène a l'arrach, où on voit le phénomène, particulièrement sur la gauche et en haut. Par contre, j'ai remarqué que ca se voyait plus difficilement sur certains écrans, même si ca reste présent (avec une forte luminosité ca se voit bien)
=> [Image](#)

Voilou, merci d'avance :)