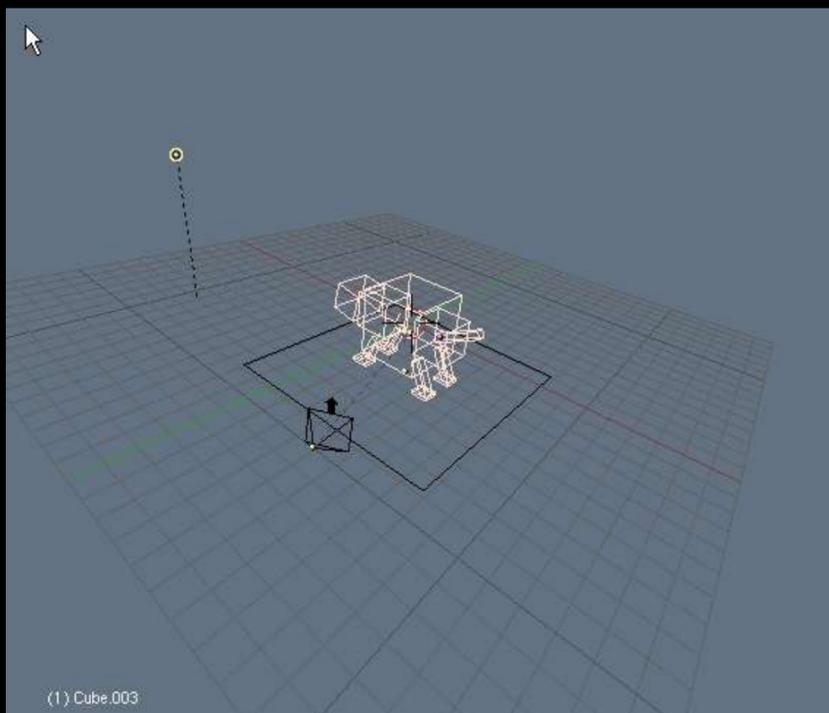


BLENDER - POVANIM

DU CELL SHADING DANS POVANIM

Povray par l'intermédiaire de povanim est entièrement capable de rendre du « Cell Shading » cet effet qui ressemble a du dessin animé avec les edges visible !! Vous savez ? Eh bien nous allons essayer de rendre cet effet !!

Rendons nous dans blender. On créer une nouvelle scène avec le Mesh auquel vous voulez appliquer le Cell Shading ! Moi ce serra une espèce de chien fait rapidement avec des cubes !



Bon je selectionne le Mesh et « SHIFT+D » je le duplique et je le laisse exactement a sa place : clique doit sans rien changer !

Nous avons donc deux Mesh superposés, choisissez en un des deux et appliquez lui un material de ce style : (Cliquez pour voir en grand)



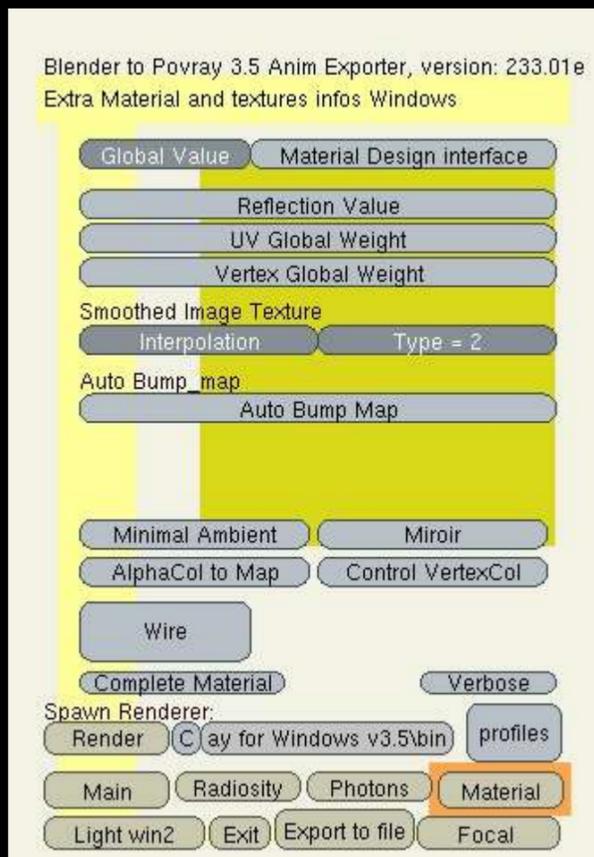
Vous pouvez changer la couleur ... ou enclancher ou non shadeless (cela depend de ce que vous voulez faire un material sans shadeless auras des speculaires ce qui risque de le rendre plus réaliste)

Choisissez maintenant le deuxième mesh et appliquez lui un nouveau material comme celui-ci :

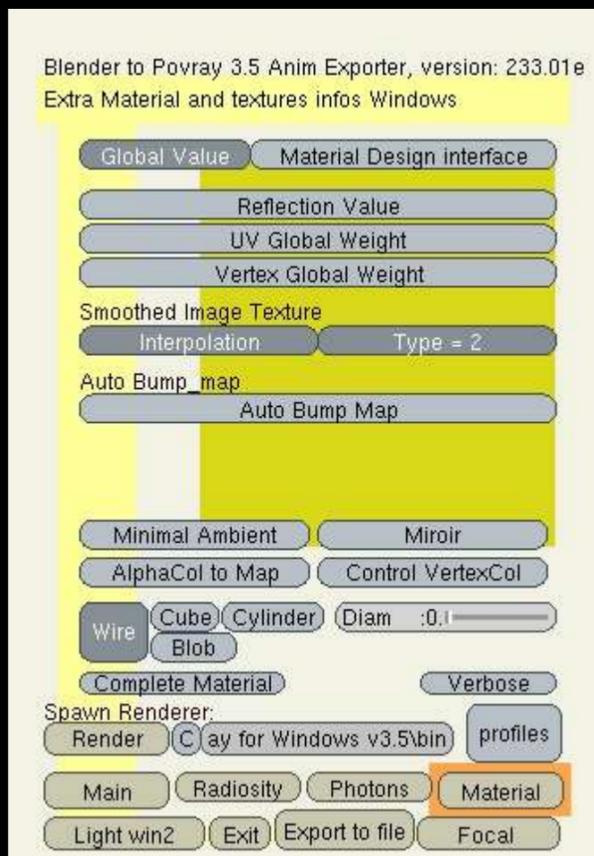


La aussi vous pouvez changer la couleur mais la je vous conseille d' activer shadeless (vous pouvez choisir de ne pas l'activer mais le rendu serra de ce fait beaucoup moins « Cell Shading »

Lancer maintenant Povanim de JM Soler parametrier vos options de rendu et une fois cela fait rendez vous dans l'onglet material :



Vous y êtes ? Bien ! Appuyez maintenant le bouton « Wire » :



Le bonton « Diam » vous permet de ragler l'épaisseur des edges. Une fois tout cela parametrier vous pouvez cliquer « Export to file » puis « Render » et Voilaaaaaaa !!!

NB Si vous obtenez une erreur dans povray Faites vos réglages de Wire puis decochez le bouton (les options seront gardées)

Voici ma scène terminée : (cliquez pour voir en grand)

