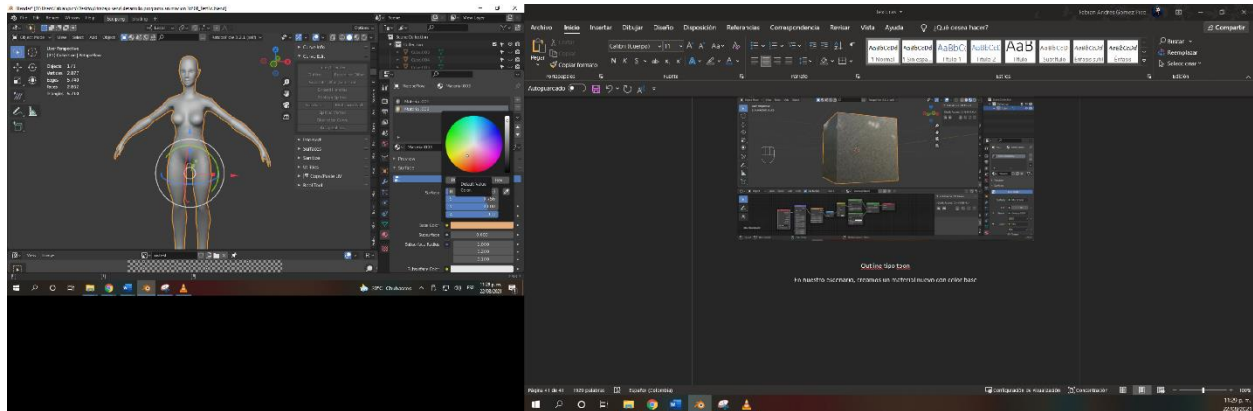


Shading: Outline tipo toon

En *Blender* podemos generar un tipo de visualización que asemeja a los *cartoons*, para ellos podemos utilizar los diferentes parámetros y nodos y generar el resultado que se ve en el video. En nuestro escenario, creamos un material nuevo con color base.

Figura 1
Nuevo material



Nos vamos a *render view* y aumentaremos el brillo.

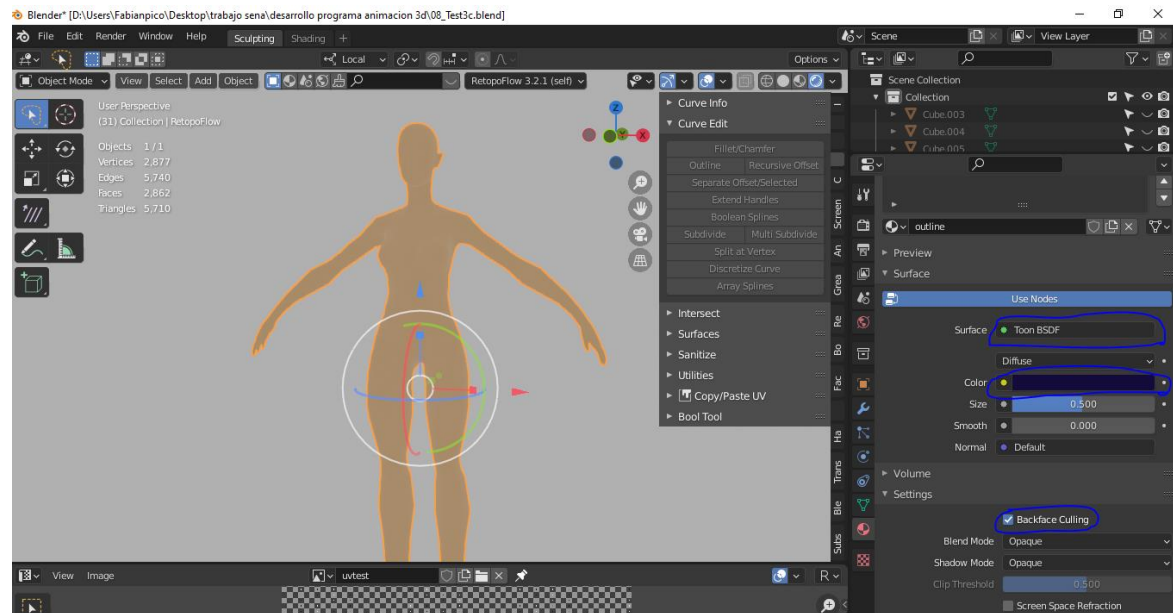
Figura 2
Render View



Ahora crea un segundo material, el cual llamaremos *outline*, y en Surface le ponemos *toon BSDF* y un color oscuro, así como también activamos *backface culling*.

Figura 3

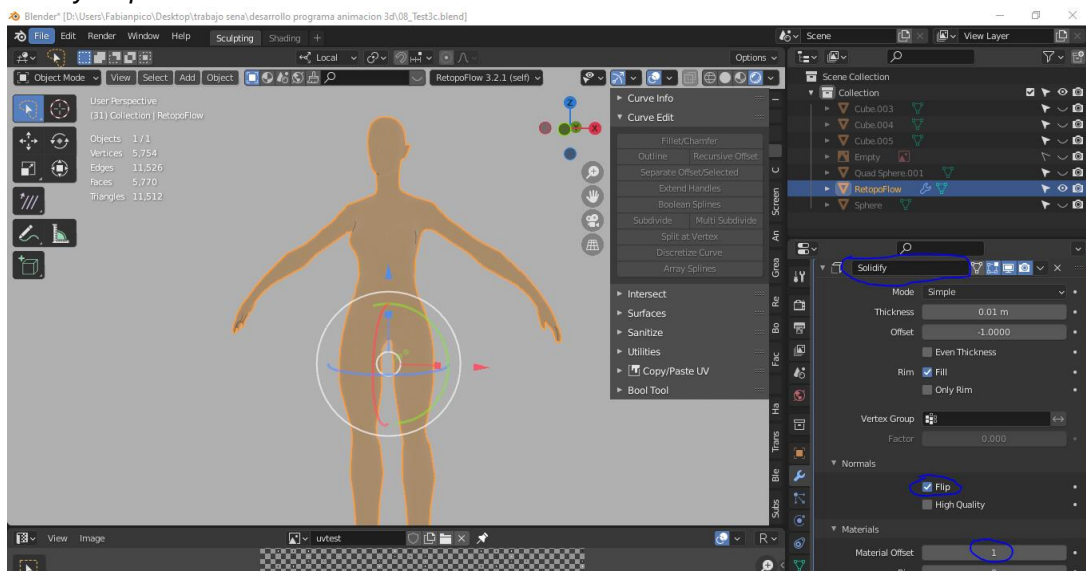
Outline



Luego agregamos un modificador *solidify* y activamos *flip normals* y material offset en 1.

Figura 4

Solidify - flip normals



Ahora lo que debemos hacer es jugar con los modificadores de *thickness* y *clamp* hasta lograr el resultado deseado.

Figura 5
Thickness y clamp

