



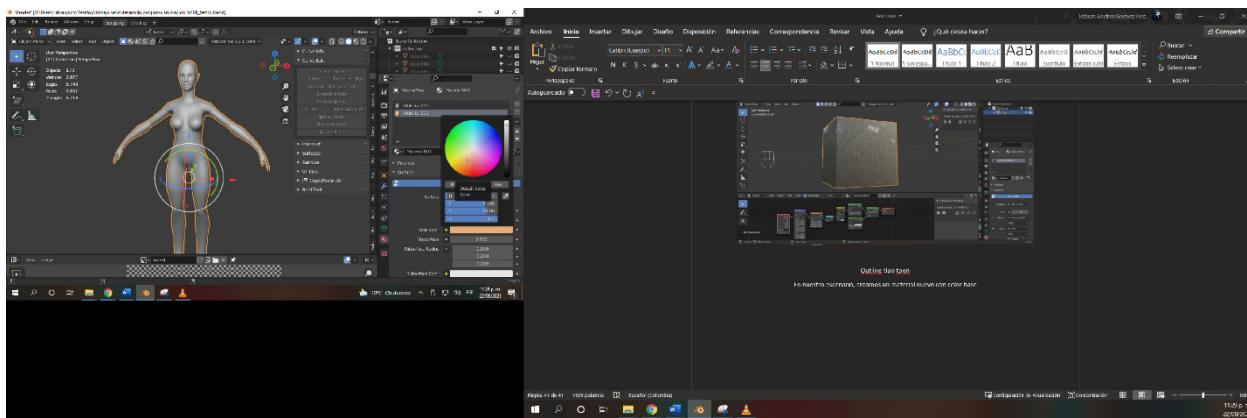
Servicio Nacional de Aprendizaje **SENA**

SHADING: OUTLINE TIPO TOON

Shading: Outline tipo toon

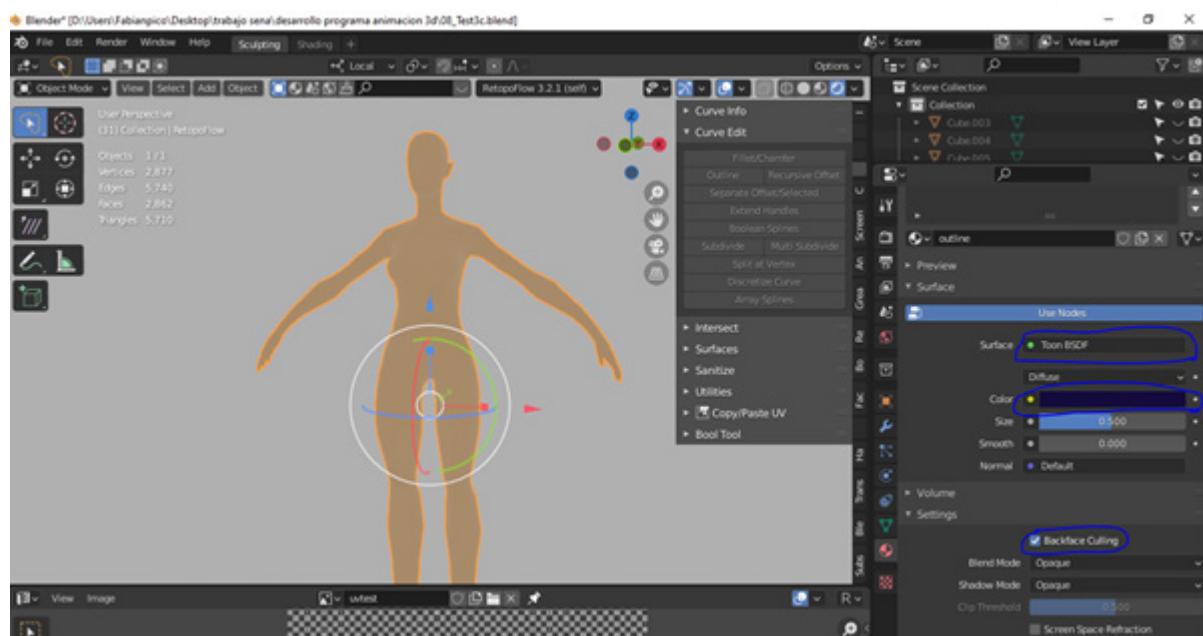
En *Blender* podemos generar un tipo de visualización que asemeja a los *cartoons*, para ellos podemos utilizar los diferentes parámetros y nodos y generar el resultado que se ve en el video. En nuestro escenario, creamos un material nuevo con color base.

Figura 1
Nuevo material



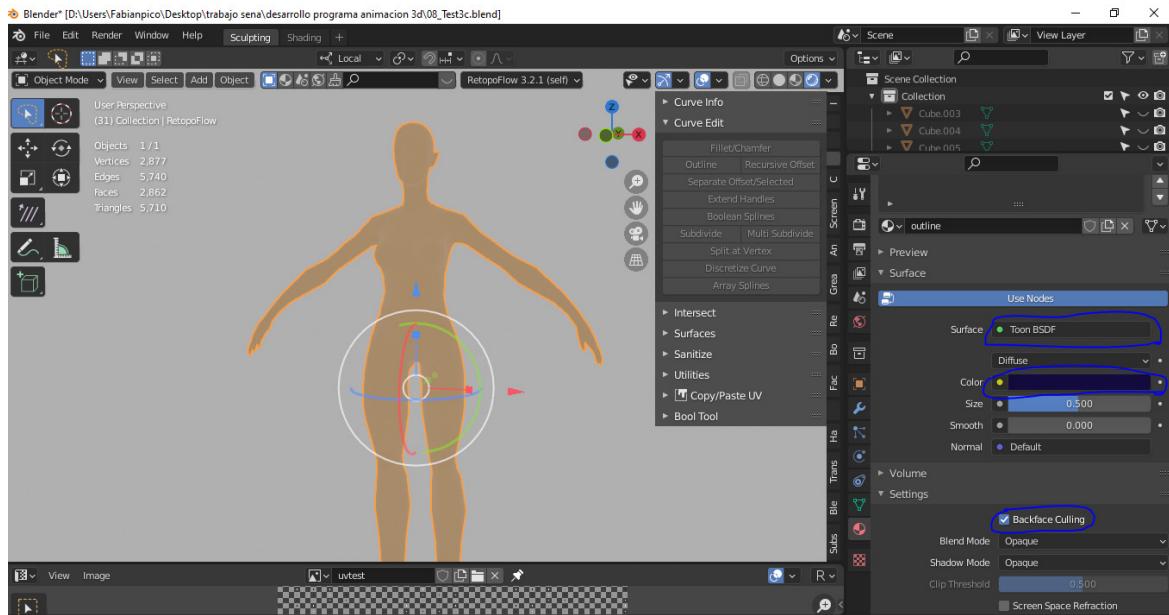
Nos vamos a *render view* y aumentaremos el brillo.

Figura 2
Render View



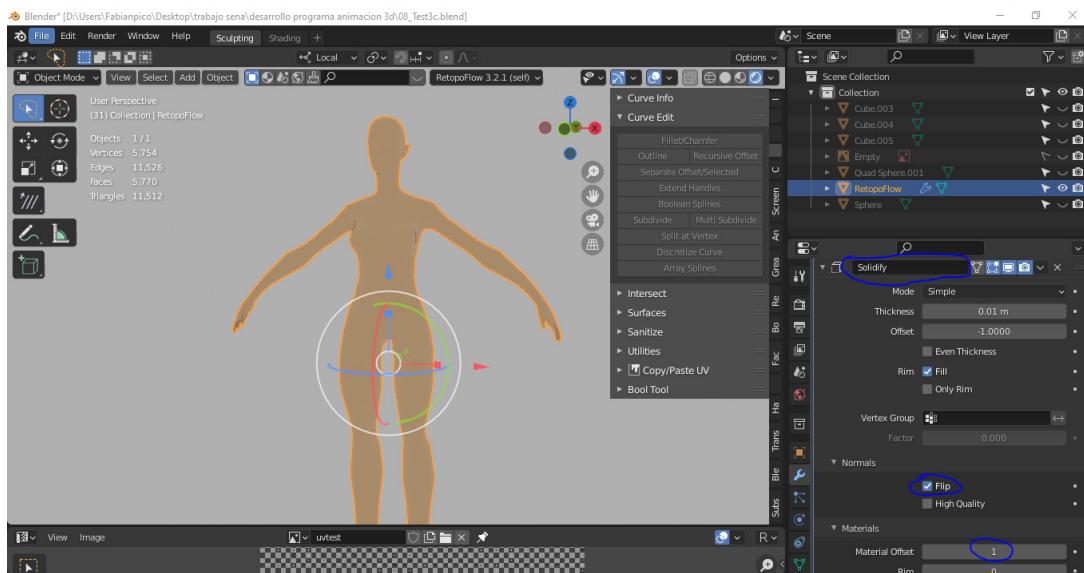
Ahora crea un segundo material, el cual llamaremos *outline*, y en Surface le ponemos *toon BDSF* y un color oscuro, así como también activamos *backface culling*.

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*

