



Forum: Questions & Réponses

Topic: Toon shader multi light avec color ramp

Subject: Toon shader multi light avec color ramp

Posté par: Melodicpinpon

Contribution le : 10/3/2020 8:58:45

Salut à toi!

je collabore avec un développeur pour un jeu simple sur Unity.

Ma première question: Est-ce que Unity importe bien les matériaux complexes?

Ce magnifique forum semble dire que oui:

http://blenderclan.tuxfamily.org/html/modules/newbb/viewtopic.php?topic_id=49333&forum=1&post_id=579306#forumpost579306

Pour créer un matériau avec une contre-lumière bleutée, ce tuto:

<https://www.youtube.com/watch?v=TpWI2rU8iF0> propose un arbre de noeuds (c'est poétique) qui fonctionne en séparant les couches R/V/B.

Ma deuxième question est: Où dois-je intégrer mon color ramp à plusieurs niveaux si je veux avoir plus de deux couleurs de base?

Voilà le .blend du matériau:

<http://pasteall.org/blend/index.php?id=53025>

Bonne journée!