



**Forum: Questions & Réponses**

**Topic: Toon shader multi light avec color ramp**

**Subject: Re: Toon shader multi light avec color ramp**

Posté par: Melodicpinpon

Contribution le : 10/3/2020 10:04:22

J'apprends ici que il faut travailler dans Blender internal, sans nodes ni effets specular etc.:

<https://blender.stackexchange.com/questions/57531/fbx-export-why-there-are-no-materials-or-texture>

s

Ca fonctionne sur 2.8? Je ne trouve plus comment faire une simple diffuse:color ramp