



## **Forum: Questions & Réponses**

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

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

Posté par: Bibi09

Contribution le : 10/3/2020 12:43:47

Salut,

Le souci n'est pas de savoir comment est rendu ton matériau dans Unity, mais plus comment le matériau est retranscrit dans le fichier que tu exportes pour Unity (par exemple, un FBX), puis comment Unity en déduit comment l'afficher.

Blender et Unity ont des moteurs de rendu différents. Blender a lui-même plusieurs moteurs de rendu qui ne sont pas 100% compatibles. C'était surtout le cas entre l'Internal et Cycles sous la série 2.7x. Eevee et Cycles sont bien plus compatibles mais pas à 100% non plus.

Tu vois alors qu'il y a un double problème. D'une part, le format du fichier ne peut pas contenir toutes les données de matériaux aussi complexes que tu les crées dans le Node Editor. Les FBX ou OBJ, pour ne prendre qu'eux, sont génériques et peuvent être lus par un très grand nombre d'applications. Les matériaux qu'ils transportent sont assez limités. Ce que tu fais dans Blender avec le Node Editor est en fait de la programmation (visuelle) de ce qu'on appelle un shader (un programme lu par le GPU pour donner l'aspect de la matière). Seul le format .blend contient exactement toutes les données de matériaux que tu crées dans Blender, c'est-à-dire le shader.

D'autre part, Unity n'a pas le même moteur de rendu que Blender. Même s'il peut faire la même chose, ça ne sera pas forcément retranscrit de façon identique, au mieux. Il pourra même ne pas savoir du tout comment le retranscrire.

Pour résumer, tu pourrais tout faire dans Blender s'il existait un moteur de jeu basé sur Eevee. Mais là, ce n'est malheureusement pas le cas.

La bonne solution est donc de créer le mesh sous Blender, car la géométrie est, elle, universelle entre les logiciels. Pour ce qui est de ton matériau, il faut en revanche l'éditer dans Unity directement, avec les shaders de Unity lui-même.

Le souci c'est que de base, Unity ne semble pas incorporer de matériau de ce type. Il faudrait que tu voies avec le développeur s'il peut s'occuper de t'en proposer un. L'autre avantage est que tu aurais ainsi encore plus la main sur le rendu du matériau car 100% personnalisable (dont inclure ta question de couleurs différentes).