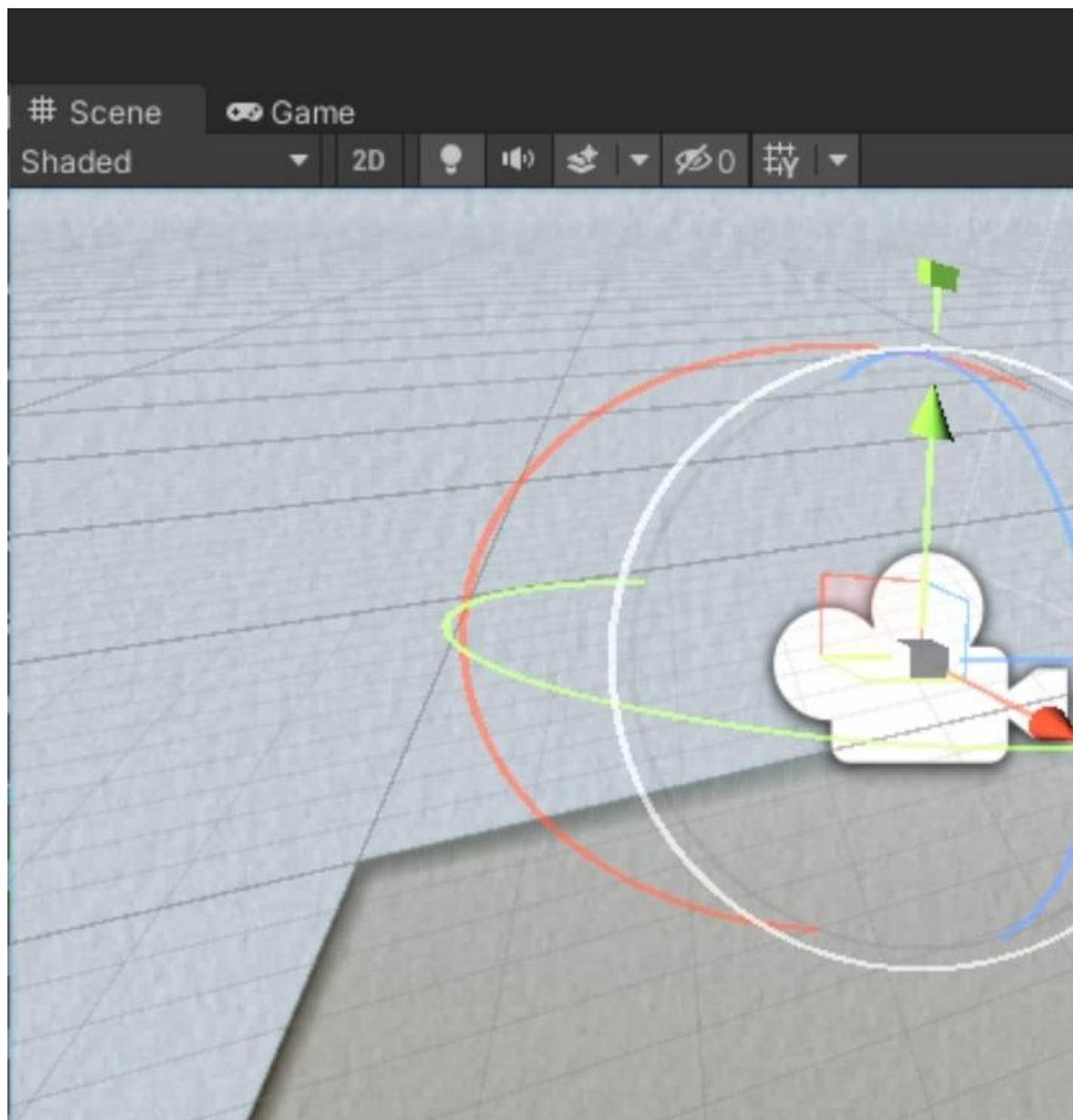


Unity Watercolor Render Pipeline - Par Pamphile Saltel

Contrôle et outils précis

Publié le 1 mars 2022 – Mis à jour le 16 août 2022

~ Mémoire





Copyright ~ Pamphile Saltel. All Rights Reserved.

L'objectif est de comprendre le fonctionnement du [Scriptable Render Pipeline d'Unity](#) et de fabriquer un pipeline de rendu graphique pour permettre l'adaptation complète de MNPR à Unity.

Ce rapport couvre l'implémentation d'un Scriptable Render Pipeline personnalisé dans Unity dans le but de créer une sortie semblable à une aquarelle. Ce rendu non photoréaliste est basé sur le [plugin de Santiago E. Montesdeoca pour Autodesk Maya "MNPR"](#) et vise à le reproduire dans Unity avec le niveau de contrôle qu'il offre grâce à la création d'outils personnalisés.

En infographie, le rendu, c'est-à-dire le processus au cours duquel les objets virtuels en 3D sont transformés pour être affichés sur notre écran, est aujourd'hui un très vaste sujet de recherche sur lequel nous ne cessons de faire des progrès. Mais alors qu'une grande partie de cette recherche et de ces progrès sont tournés vers la simulation d'environnements et de visuels réalistes, d'autres parties se concentrent sur ce que l'on appelle le rendu non photoréaliste.

Cette thématique vient souvent avec l'idée de se concentrer sur les émotions de l'image et ce qu'elles peuvent véhiculer plutôt que leur réalisme. On peut y voir comme un suivi de l'apprentissage des artistes impressionnistes qui pourrait être résumée grossièrement comme "Transmettre ce que l'on ressent d'une scène plutôt que ce à quoi elle ressemble vraiment".

MÉMOIRE COMPLET

📁 | Informatique | Innovation | Jeux | Numérique

Contact

pamphile.saltel@wanadoo.fr
[Pamphile Saltel | LinkedIn](#)

Liens

[Portfolio ~ Elihpmap](#)

[Mémoire complet](#)

<https://blog.cnam.fr/culture/jeux-video/unity-watercolor-render-pipeline-par-pamphile-saltel--1318415.kjsp?RH=151696>