

# Document Explicatif

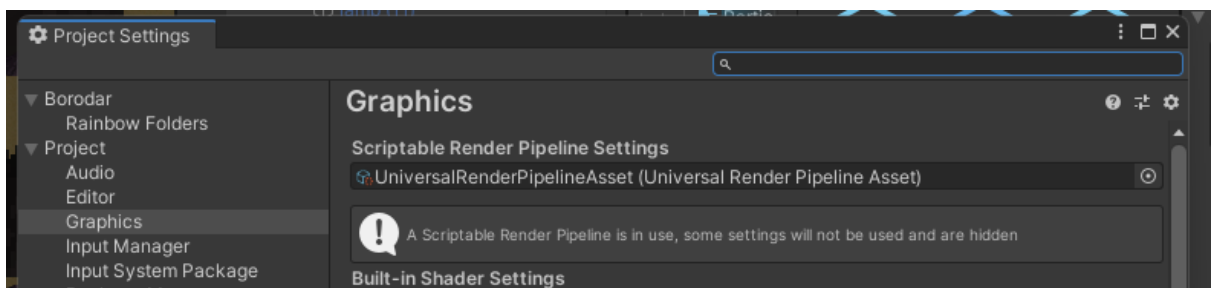
---

## Shader Glow

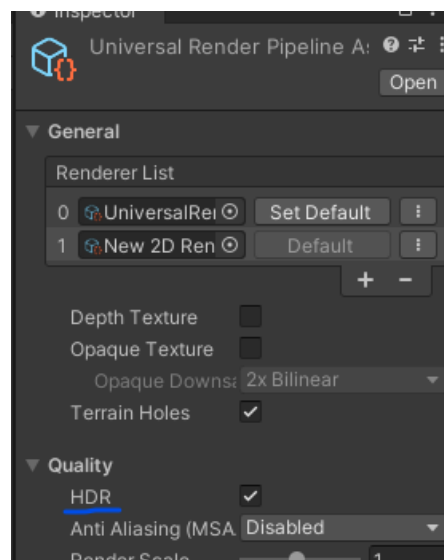
Vidéo tuto :

 [How to make 2D GLOW in Unity!](#)

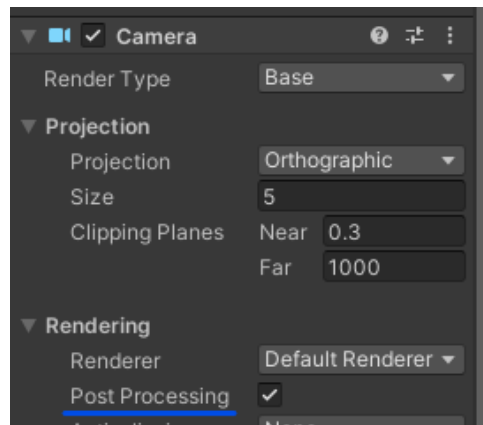
0. Mettre le projet en Universal render Pipeline [URP] ( déjà fait dans le projet).



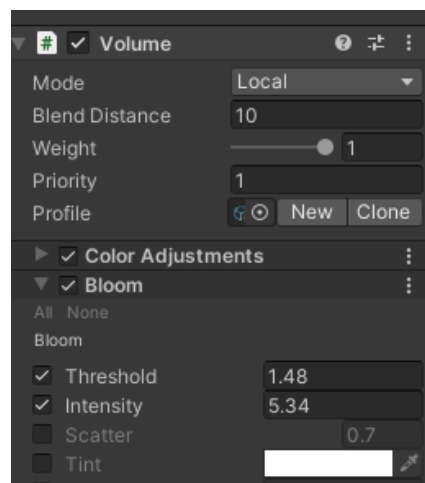
(Ne pas oublier de cocher la case HDR dans les paramètres de L'URP).



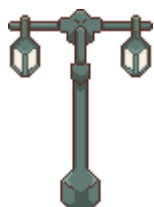
1. Créer un PostProcesse [Volume ou Box] (ne pas oublier de cocher le paramètre PostProcesse dans la camera ).



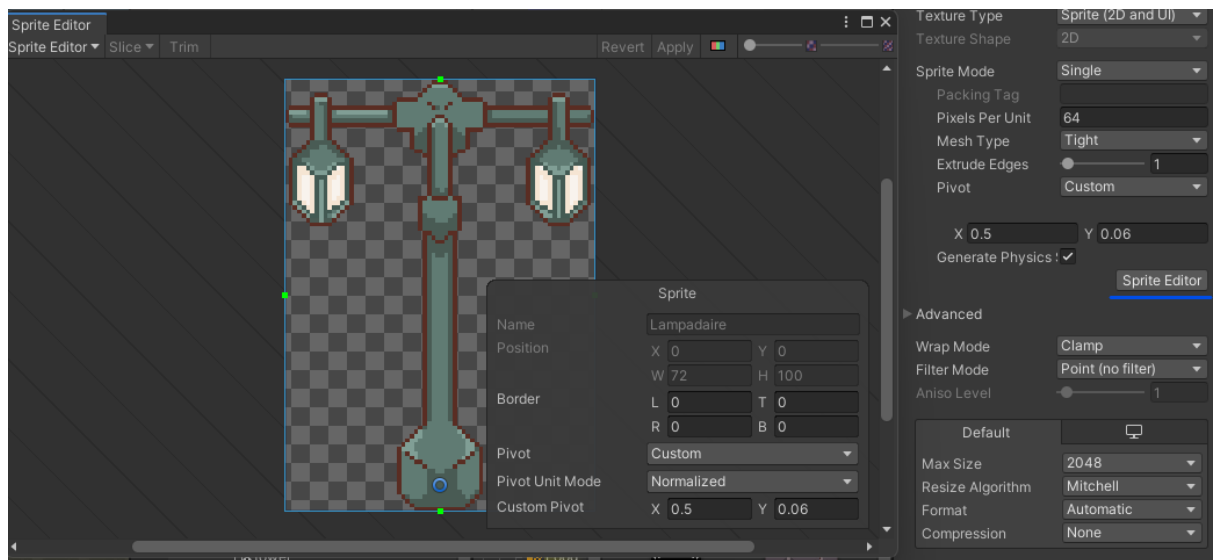
2. Ajouter un Bloom au postprocesse.



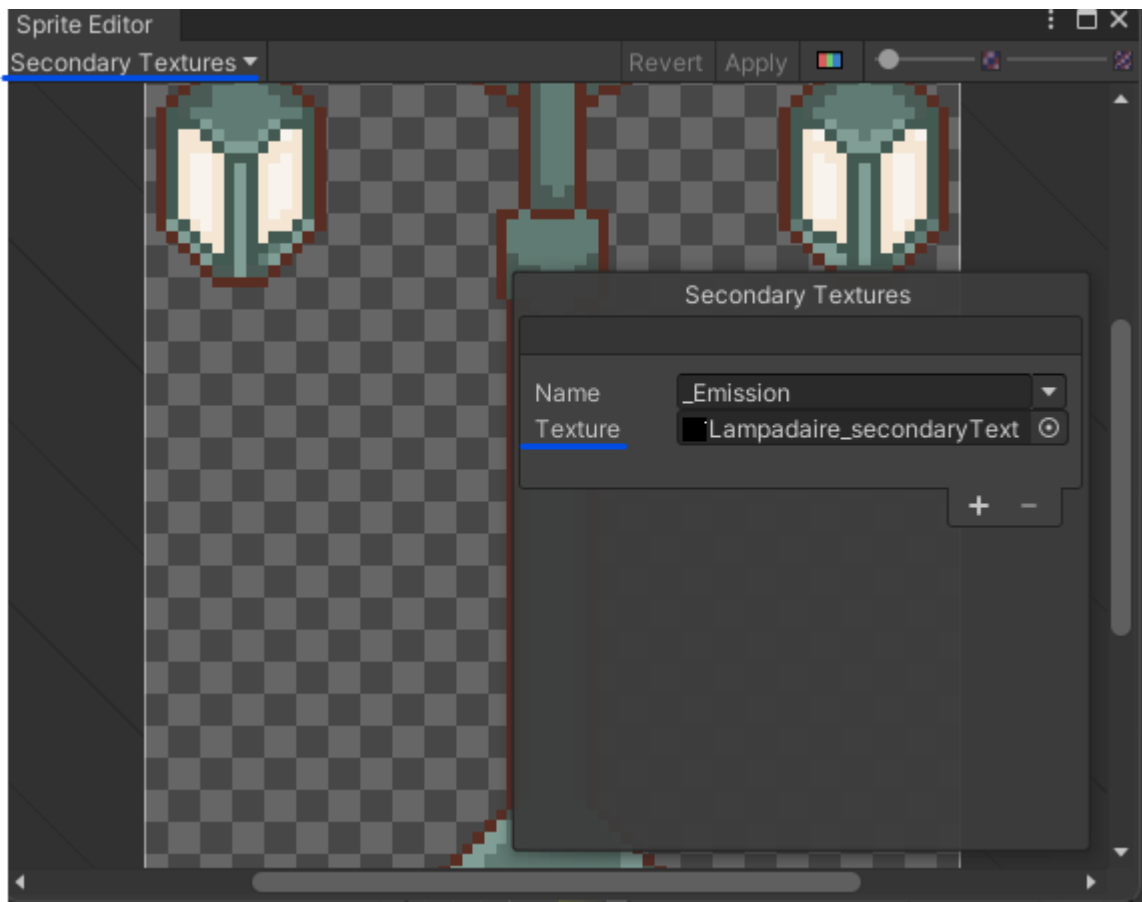
3. Crée une variante de la texture en noir et blanc (les parties blanches seront celles affectées par le glow).



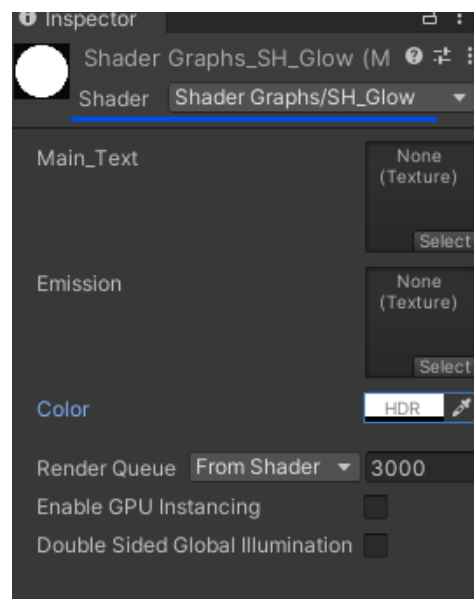
4. Dans la texture de base ouvrir le sprite editors.



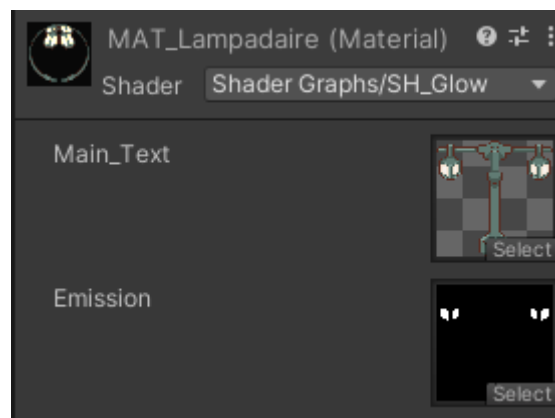
5. Ajouter une texture secondaire et y mettre la texture en noir et blanc.



6. Crée un nouveau material et sélectionne le shader : SH Glow.



7. Ajouter la texture classique et celle en noir et blanc dans le material.



8. Appliquer la texture à l'asset .

9. On peut maintenant changer la couleur et l'intensité du glow à partir du paramètre couleur du matériel et des paramètres de bloom du postpro.

Il faudra refaire la manipulation et créer un material pour chaque asset