



Forum: Moteurs de rendu

Topic: Recuperation des materiaux Cycles vers BI

Subject: Recuperation des materiaux Cycles vers BI

Posté par: Mareck

Contribution le : 7/5/2013 18:42:33

Salut,

Je cherche à récupérer des shader Cycles vers BI, je viens de visionner ce petit tuto sur le fait de lier des objets et matériaux Cycles et BI:

[Urchn](#)

Mais je ne suis pas sûr d'avoir compris l'essence de la manip et le but.

Est-ce que je peux utiliser la technique pour éviter de re-paramétrer mes matériaux Cycles dans BI?

Pour l'instant mes tests ne sont pas concluants.