



Forum: Questions & Réponses

Topic: Conversion de textures "cycle" en textures "Eevee"

Subject: Conversion de textures "cycle" en textures "Eevee"

Posté par: Neko62

Contribution le : 10/12/2019 18:39:14

Bonsoir à tous,

J'ai plusieurs modélisations 3D réalisées avec Cycle comme moteur de rendu sous Blender version 2.7X. J'utilise notamment des textures de type "BSDF" comme "Glossy BSDF", "Diffuse BSDF" et "Glass BSDF".

or, quand je passe en moteur de rendu Eevee les effets de transparence (Glass BSDF) et de réflexion (Glossy BSDF) ne sont pas présents.

Auriez vous des pistes, des tutos pour "mettre à jour" ces textures sous Eevee avec l'éditeur nodal notamment sous Blender 2.81a ?

D'avance merci