



**Forum: Questions & Réponses**

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

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

Posté par: Rimpotche

Contribution le : 10/12/2019 20:01:35

Salut, Neko.

Les matériaux sont à présent compatibles entre Eevee et Cycles, ce qui ne veut pas dire identiques.

Il y a encore des différences, mais de plus en plus minimes et la contrainte est qu'Eevee doit être rapide pour le Viewport. Et ça ne s'obtient pas sans concessions. Approximation des ombres et des lumières au lieu de calculs exhaustifs dans Cycles.

C'est pour ça que les réflexions ne sont traitées dans Eevee qu'avec un module supplémentaire, les Light Probes qui ne fonctionnent que dans une certaine zone (un peu comme un domaine pour les fumées et liquides).

Donc je te suggère de trouver des articles dans le manuel et des tutos sur les Light Probes toi-même, on ne peut pas expliquer ça ici succinctement.