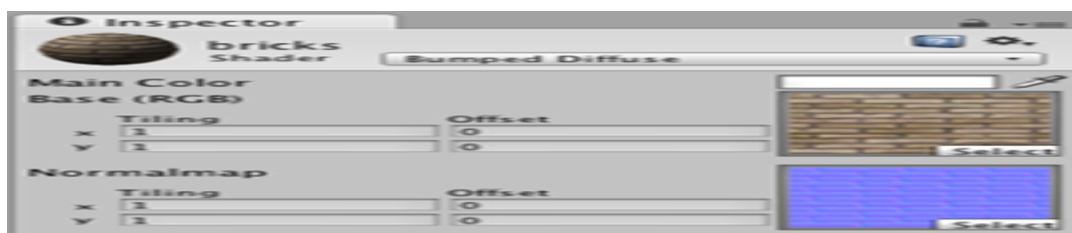
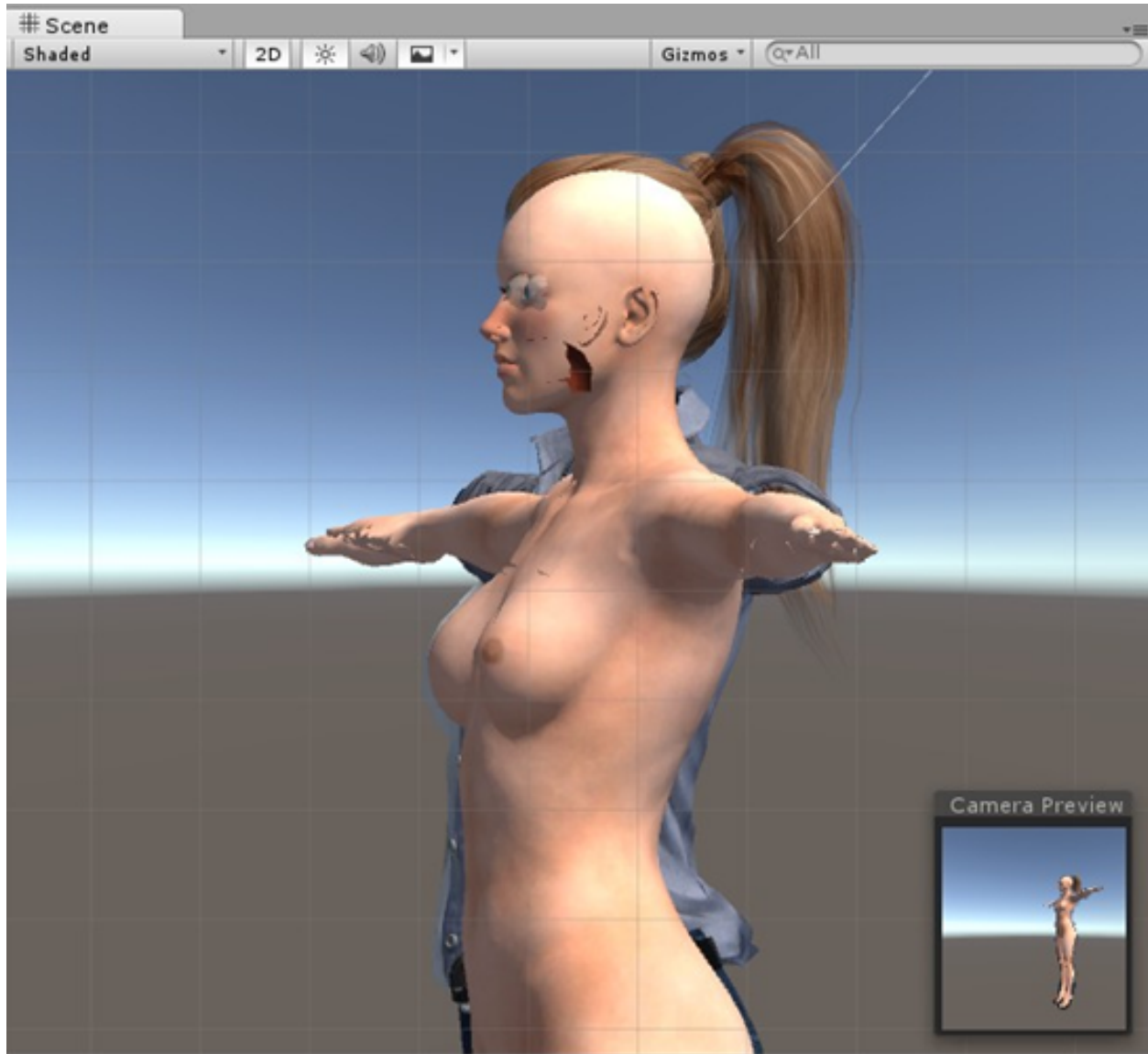


Wie kann ich das Problem beheben, dass einige Materialien mit Alpha Kanal in Unity 5 nicht richtig angezeigt werden?

Weisen Sie den Shader dem "Bumped Diffuse" Kanal manuell zu.

Dies ist nötig, da Unity 5 standardgemäß den PBR Shader nutzt und nicht PBR Materialien automatisch dem alten Shader zugewiesen werden.



Wie kann ich das Problem beheben, dass einige Materialien mit Alpha Kanal in Unity 5 nicht richtig angezeigt werden?

Reallusion FAQ

<https://kb.reallusion.com/>