



Forum: Graphisme alternatif

Topic: Les modeleurs patch

Subject: importer des objets 3DS

Posté par: Tchicho

Contribution le : 31/10/2007 13:43:23

Un petit come-back pour vous faire part de ma dernière découverte : [Un log' permettant de transformer les fichiers 3ds en mdl](#) (format utilisé par les patchers). J'ai fait des petits tests infructueux mais je ne baisse pas les bras.

Voici ce qui est dit dans la [FAQ](#) de hamaPatch :

Citation :

Q: How do I import DXF, 3DS, etc. format to hamaPatch?

A: First use a program such as Crossroads 3D, 3DWin or whatever graphic file format converter you prefer. Open the desired file and save it or export it as 3DS format. Then use IOB Object Browser to convert the 3DS file into Animation Master .mdl format. Animation Master .mdl objects can be imported into hamaPatch as spline patch models for you to edit. *This is not a great way to do it though, if your file is large you may be waiting for quite some time while hamaPatch loads it and many times there are several holes in the model.* I usually only use this method to bring part of the object in and then build a totally new identical object in another layer using the imported one as a guide.

Pour ceux qui ont la flemme ou qui ne comprennent pas : il suffit d'exporter le modèle en .3ds avec Blender et d'ouvrir ce dernier avec IOB Object Browser et faire 'save as MHD3'. Il disent de prendre garde aux gros modèles, que ceux ci peuvent être très long à charger. Ils conseillent plutôt de faire des parties de modèles qu'on importe puis qu'on assemble ou retouche sous hama. Ou bien encore de faire une ébauche qui servira de guide 3D dans un autre calque.

Voilà, je pense que je suis allé au bout de mes recherches. J'espère que ce sera utile à quelqu'un d'autre qu'à moi. Personnellement j'ai adopté hamaPatch, qui est, pour la mod', bien meilleur du fait de ces choix d'export notamment. Mais je garde un oeil sur Jpatch et ses fonctions d'animation.

Sur ce, bon blend et bon patch !