



**Forum: Questions & Réponses**

**Topic: Question bête**

**Subject: Re: Question bête**

Posté par: lucky

Contribution le : 1/11/2004 16:50:32

Tout simplement:

Dans blender : File >> Import >> 3dsMax

remarque, je sais plus si le script est livré avec blender... si tu ne trouve pas l'import 3dsMax:

<http://bane.servebeer.com/programming/blender/import-3ds-0.7.py>

Copie le script dans le répertoire script de blender puis refait la 1ere étape.