



### **Forum: Questions & Réponses**

**Topic: Blender et l'UDK, que du bonheur. (Problème d'export en .fbx)**

**Subject: Re: Blender et l'UDK, que du bonheur. (Problème d'export en .fbx)**

Posté par: Irreel

Contribution le : 10/3/2013 10:08:40

(re)Bonjour. Après avoir fait plusieurs testes, je me retrouve très (trop) souvent avec de gros problèmes... l'import .fbx fonctionne vraiment très mal, mes meshes sont déformés ou abimés sur leur extrémités... Les normales sont inversées... alors que sous blender tout est parfait... vraiment je ne comprends pas.

J'aurais, veuillez m'en excuser par avance, tout un tas de questions sur le sujet.

- 1) Premièrement, existe-t-il un moyen d'importer un mesh dans l'UDK sans utiliser du .fbx ?
- 2) Est-il possible de mettre à jour FBX dans blender ? Car quand j'importe dans l'UDK, il me dit que ma version de FBX n'est pas à jour.
- 3) Est-ce qu'il y a des choses qu'FBX n'aime pas en particulier ? Par exemple, j'ai remarqué que quand je commence à enlever des vertices , il n'aime pas ça du tout du tout ! (ultra pratique quoi !) D'ailleurs, j'ai l'impression qu'il n'aime pas quand j'ajoute des points aussi... bref, s'il n'arrive qu'à exporter des carrés... ça sert un peu à rien hein.
- 4) Pourquoi est-ce qu'il n'accepte de m'exporter un mesh correctement que lorsque j'applique un scale, puis un scale\*10... c'est super pénible ! :o

Merci par avance, et désolé pour toutes ces questions :s