



Forum: Questions & Réponses

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

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

Posté par: Irreel

Contribution le : 10/3/2013 10:23:12

Ouais, on est bien d'accord. Non parce que, j'étais à deux doigts de penser que c'est de la merde... ou que je suis con.

Le deuxième point n'étant peut-être pas complètement à exclure, certes, cependant, je ne comprends pas bien une chose... Y'a des gens qui font des petits trucs sur ce moteur 3D quand même, et il n'a l'air d'accepter que le FBX. Doit tout de même y'avoir des trucs que je ne maîtrise pas bien, que je ne comprends pas bien.

Je vois qu'il accepte le .psk et .ase. Est-ce mieux ? Y'a t'il des scripts disponibles (à jour) pour blender ?