



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: ShunSquall

Contribution le : 10/3/2013 11:47:29

Pour bien exporter en fbx il faut que ton fichier blend soit nickel:

- toutes les textures doivent être en mapping UV
- tous les modifieurs (je pense à mirror en particulier) doivent être appliqué.
- Toutes les faces doivent avoir les normales vers l'extérieur (Ctrl+N en mode edit)
- L'origine de tous les objets est en 0,0,0
- Appliquer toutes les transformations effectuées en mode objet (Ctrl+A->apply scale/apply rotation/apply location)

Au moment de l'export:

- Sélectionner uniquement les objets à exporter et cocher la case "selected objects". Si tu ne fais pas attention, ça risque d'exporter tous les objets de ta scène et ton fichier sera inutilement lourd.
- mettre un scale de 10. Pour une raison qui m'échappe c'est l'échelle idéale pour l'export.
- désactiver "apply modifieurs".
- Si tu as une animation et une armature, activer "deform bones only". Si tu oublies de cocher cette case UDK va mettre un message d'erreur.

Tu peux enregistrer tes préférences d'export en cliquant sur le symbole "+".

Actuellement je n'ai utilisé que le format FBX pour l'import dans UDK. Je n'ai pas réussi à utiliser le format PSK/PSA, à chaque fois il me disait que j'avais un problème de vertex groups (nombre de bones différent du nombre de vertex groups). Tu peux aussi exporter en .ase mais je crois que ça ne fonctionne qu'avec les objets inanimés("static mesh" en jargon UDK).

Si ce que je t'ai expliqué ne résout rien, expliques nous clairement les nouveaux problèmes que tu as rencontré. Et dans l'absolu tu nous transfères ton fichier via pasteall.org qu'on y jette un oeil.