



## **Forum: Questions & Réponses**

**Topic: FBX Rigify exportation vers Powerpoint ?**

**Subject: Re: FBX Rigify exportation vers Powerpoint ?**

Posté par: Bibi09

Contribution le : 20/6/2020 15:18:02

Salut !

Par expérience, le format FBX pose pas mal de soucis dans pas mal de softs. Notamment, au niveau des échelles... Et je n'ai jamais testé des objets animés, ça doit être folklorique là aussi !

J'ai vu que PowerPoint supporte le format glTF (texte) ou glb (sa version binaire beaucoup plus compacte et de taille similaire au FBX). Le format glTF est décrit comme étant le "JPEG de la 3D". Ca devrait donc permettre d'avoir quelque chose à peu près supporté partout, en théorie.

<https://www.khronos.org/glTF/>

<https://support.microsoft.com/en-us/office/3d-content-guidelines-for-microsoft-03a7b493-d549-4f1a-9735-f2457adf6261>

Le format glTF contient bien sûr des animations. Son alternative glb peut en plus embarquer les textures pour éviter les dépendances pénibles. Les deux peuvent être produits avec Blender 2.8x. Il y a aussi de fortes chances pour que les meshes soient mieux rendus car le format glTF 2.0 supporte les matériaux tels que ceux de EEVEE dits basés sur la physique. Ce n'est pas le cas du format FBX.

EDIT: j'avais testé le rendu dans l'appli de visualisation 3D de Windows 10. Il y avait une nette différence entre un FBX et un GLB d'un même mesh issu de Blender.