



## **Forum: Questions & Réponses**

**Topic: Compatibilité différent fichier avec blender**

**Subject: Re: Compatibilité différent fichier avec blender**

Posté par: Bibi09

Contribution le : 12/2/2022 13:25:46

Comme le dit moonboots, pour les formats OBJ ou FBX, tu n'auras pas de souci particulier concernant la géométrie. Le FBX supporte en plus les animations par rapport à l'OBJ. Cependant, les deux ont un défaut : ils sont peu compatibles avec la définition des matériaux "modernes" (basés sur la physique ou PBR). Or Blender 2.8x et suivants utilisent le rendu PBR. Ce sont des formats assez vieux et les moteurs 3D ont depuis changé la façon de gérer les ombres et lumières via les matériaux (shaders).

Cependant, les formats glTF ou glB (le même format, l'un sous forme de texte et l'autre en binaire) sont conçus pour gérer les matériaux PBR et pourraient être plus interopérables avec les moteurs 3D récents. En plus, glTF/glB supportent les animations.

Tu peux vérifier l'importation de ce format avec les fichiers gratuits sur Sketchfab par exemple :

<https://sketchfab.com/features/gltf>