



Forum: Questions & Réponses

Topic: Compatibilité différent fichier avec blender

Subject: Re: Compatibilité différent fichier avec blender

Posté par: lucky

Contribution le : 14/2/2022 8:44:53

Hello,

Les données de rig en tant que tel (contraintes mécaniques, contrôleurs, IK FK, drivers...) ne sont pas exportable ni importable. Elles sont trop complexes car elles changent complètement d'un logiciel à l'autre, ce qui rend le tout propre à un logiciel, impossible à exporter.

Par contre, le squelette de déformation, les poids des bones affectés à chaque vertice, les shape keys, les animations, sont exportables en FBX, DAE ou GLTF. Les textures et matériaux sont également prise en compte, mais c'est assez basique, grosso modo juste une texture connectée à un matériaux standard. Les effets de transparence et autre joyeuseté sont souvent exclu de l'import-export.

Donc tu ne peux pas t'attendre à importer un rig complet, manipulable et fait pour être animé.

Mais un simple squelette basique, qui peut être déjà animé oui.