

Micro Conseils 05 pour le D3Edit (v1.0) Atan

Importer un Modèle Blender

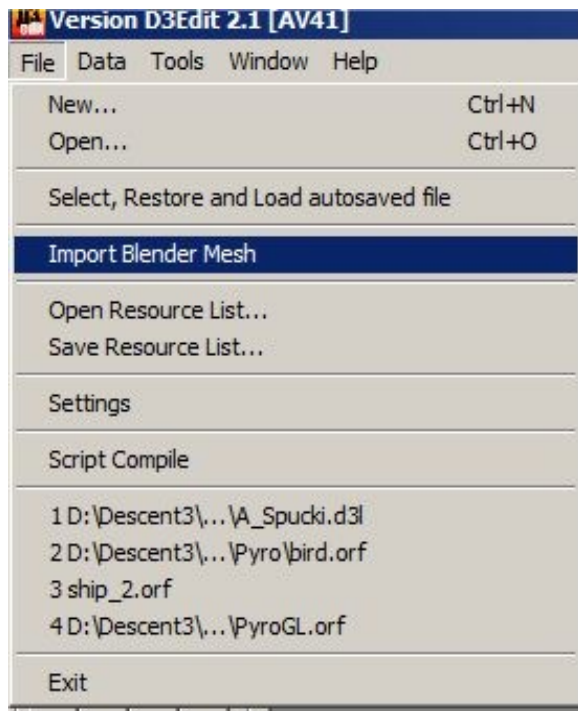
Il y a quelques règles simples à respecter quand on importe un modèle Blender dans le D3Edit.

1. Suivre les spécificités des ORF de Descent 3.

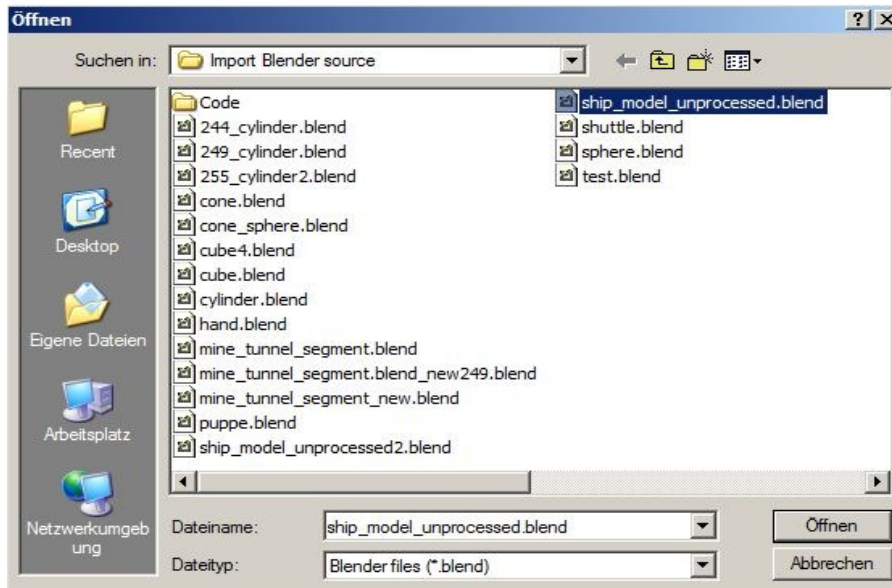
Max 10000 Sommets
Max 3000 Faces
2. Ne pas utiliser de faces à deux faces.
3. UN SEUL modèle dans le fichier *.blend.
4. Paramétrer la taille de l'objet à une valeur ≥ 20 .
5. Version Blender ≤ 2.49

Remarque: les textures et les matériaux ne sont pas importés.

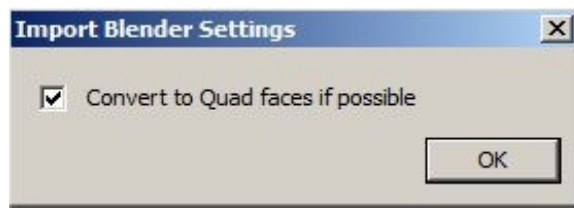
Si toutes ces règles sont observées, le fichier Blender (*.blend) est prêt pour l'importation.
C'est à dire, choisir dans le menu File - Import Blender Mesh -



Le dialogue de fichiers s'ouvre et on peut ouvrir le fichier *.blend choisi.



On doit ensuite préciser au D3Edit si on veut importer des faces Triangle ou Quad.
Les faces Quad donneront un plus petit nombre de faces, mais il y aura moins de détails.



Après avoir appuyé sur le bouton OK, on verra la progression dans la barre d'état, y compris des informations sur la procédure d'importation. Le D3Edit vous enverra un message s'il y a un problème pendant l'importation. Si tout ce passe bien, une nouvelle fenêtre ORF s'ouvrira dans le D3Edit.

Il faut vérifier cette nouvelle pièce avec un Verify Room!
Réparer les éventuelles erreurs et se mettre à texturer.

