

# 1/ Export pCon Planner pour 3ds Max en FBX

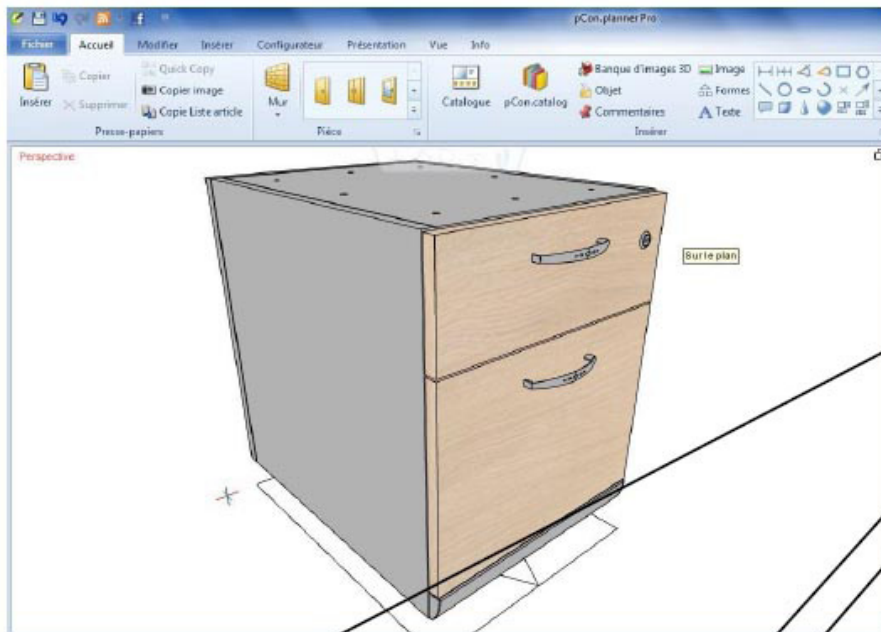
## Sujet :

Exportation d'une scène de pCon Planner vers 3ds Max. Grace à l'export en FBX (Autodesk) vous gardez les textures ainsi que les lumières.

## Menu :

- 1/ Export avec pCon Planner
- 2/ Import avec 3ds Max

## 1/ Export avec pCon Planner



**1/ Export :**

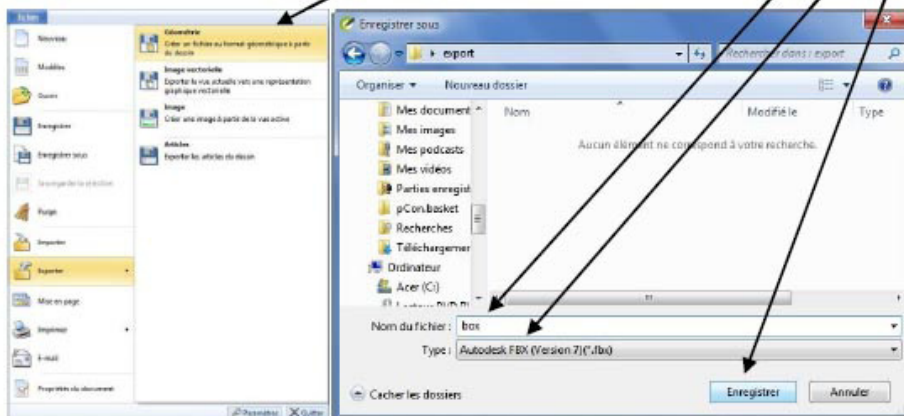
Fichier/exporter/Géométrie

**2/Choix du type**

Nom du fichier

Autodesk FBX

Enregistrer



# 1/ Export pCon Planner pour 3ds Max en FBX

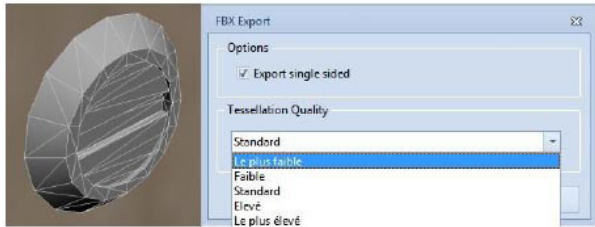


Figure 1

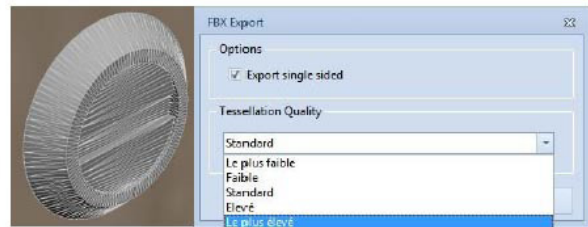


Figure 2

### 3/ Choix de la qualité du maillage :

Voir figures 1 et 2



## 2/ Import avec 3ds Max

### 2-2/ Installation Plug-in FBX :

Pour pouvoir faire l'importation dans 3ds Max, il faut au préalable installer un plug-in d'Autodesk (FBX). Ce plug-in est en téléchargement gratuit sur le site Autodesk.

<http://usa.autodesk.com/adsk/servlet/pc/item?id=10775855&siteID=123112>

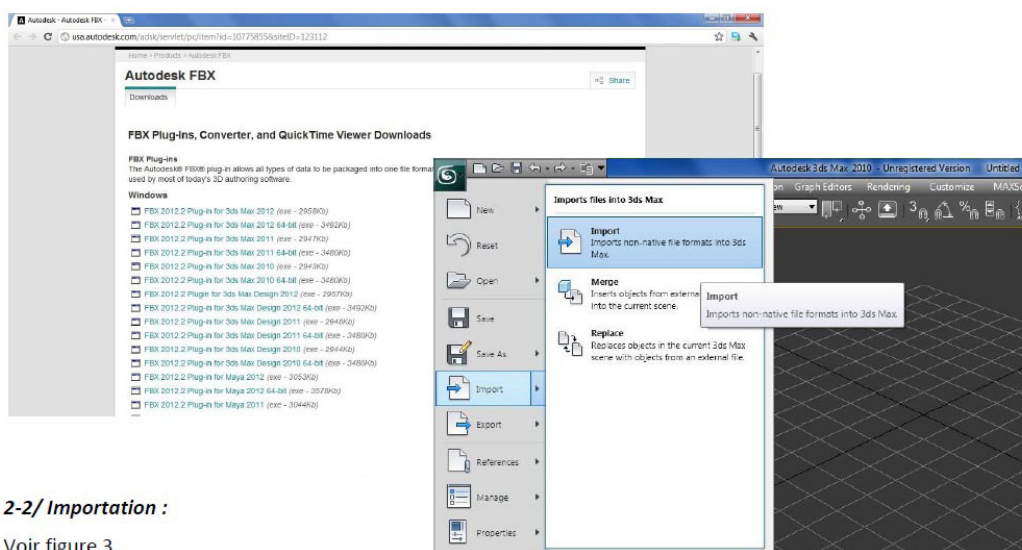
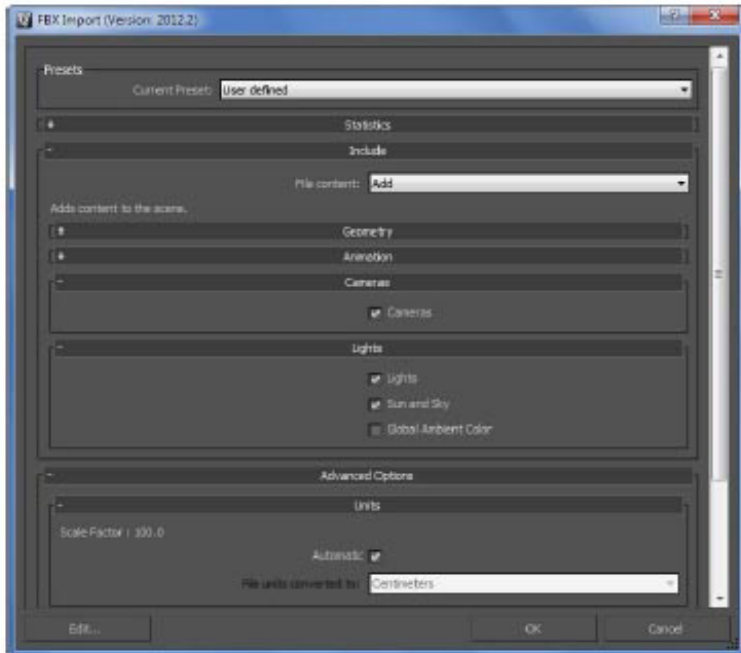


Figure 3

### 2-2/ Importation :

Voir figure 3

# 1/ Export pCon Planner pour 3ds Max en FBX



### 3/ Choix des options :

Avec l'import FBX vous pouvez choisir le réglage de l'unité, il permet aussi de garder ou de supprimer lors de l'importation, les lumières et les caméras.

