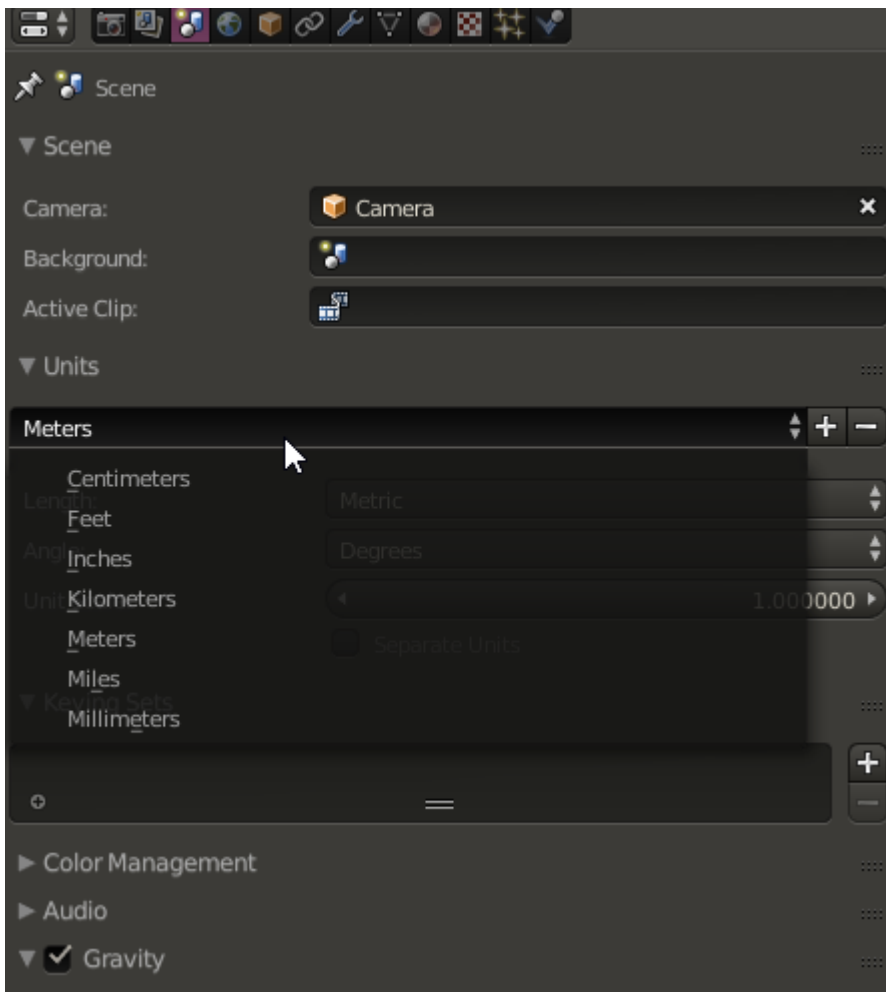


Blender Import/Export UE4 Einstellung

[Blender](#) Import/Export UE4 Einstellung

Voreinstellung:

Ich empfehle Meter einzustellen. (UnitScale 1.0) Centimeter hat 0.01, oder Centimeter als Presets auswählen.

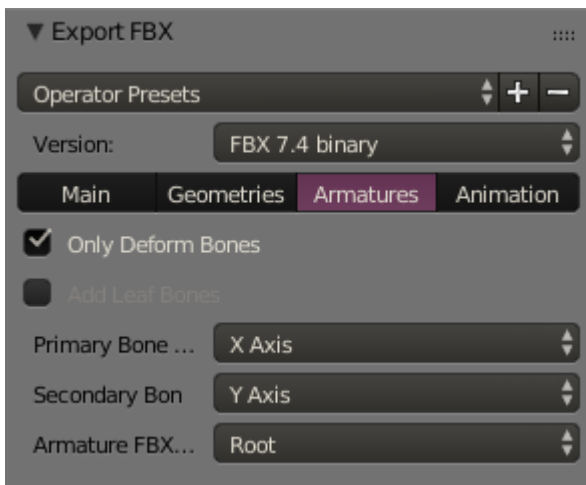
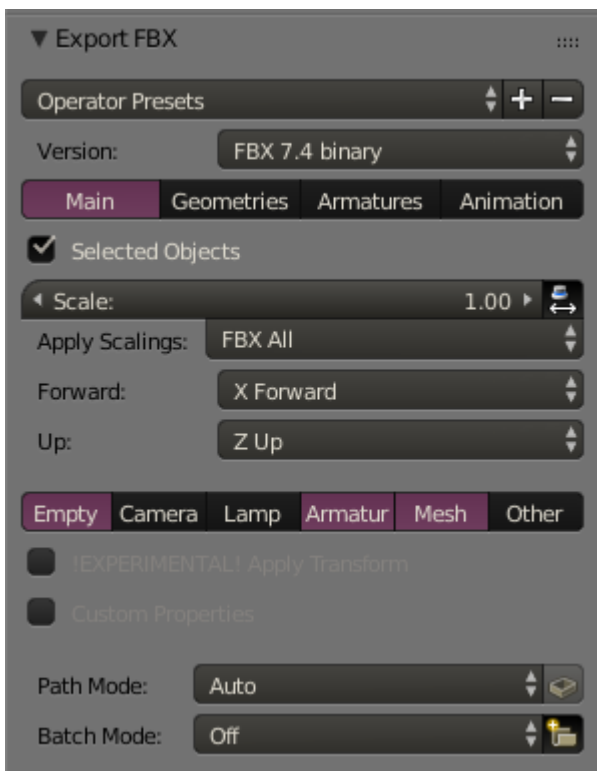


Wichtig: für Animationen auf 30 FPS einstellen.



Export einer FBX in Blender: ([Blender](#) 2.79 wird benötigt, da die alte Version nur die ältere FBX Exporter Version hat)

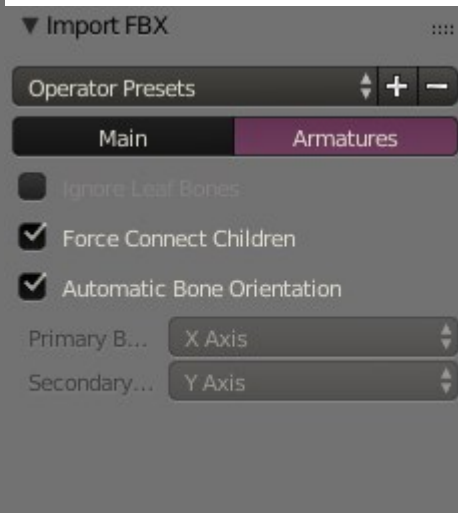
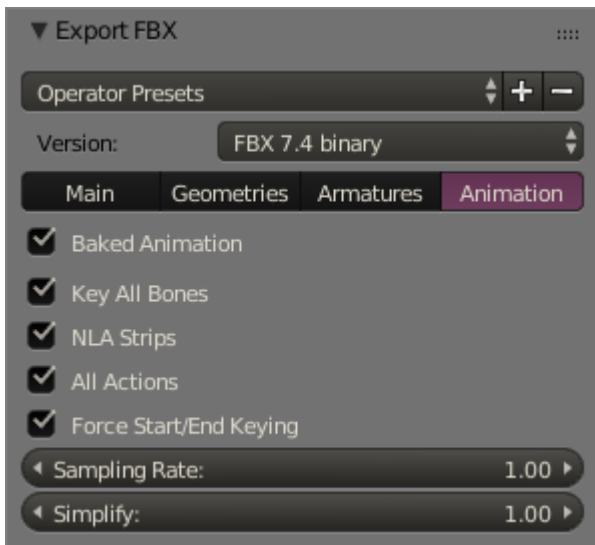
Selected Objects ist aktiviert. Das bedeutet, vorher die Objekte selektieren, die exportiert werden sollen. Sollte es ein Charakter sein mit Skelett, dann muss beides selektiert werden. Neben den Scale Value muss dieses kleine Button aktiviert werden.



[Baked](#) Animation nur aktivieren, wenn die Animationen mit extrahiert werden soll.

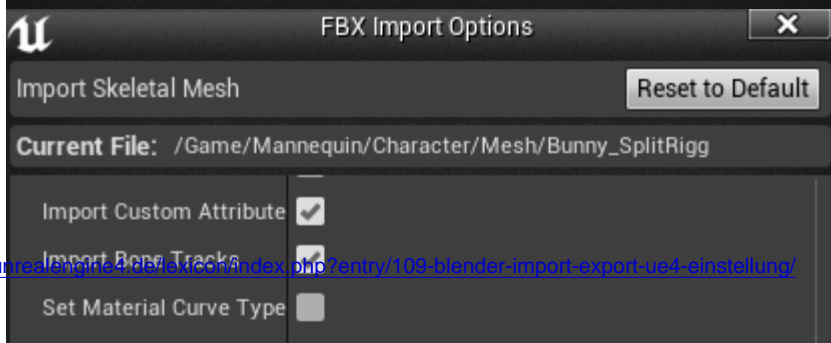
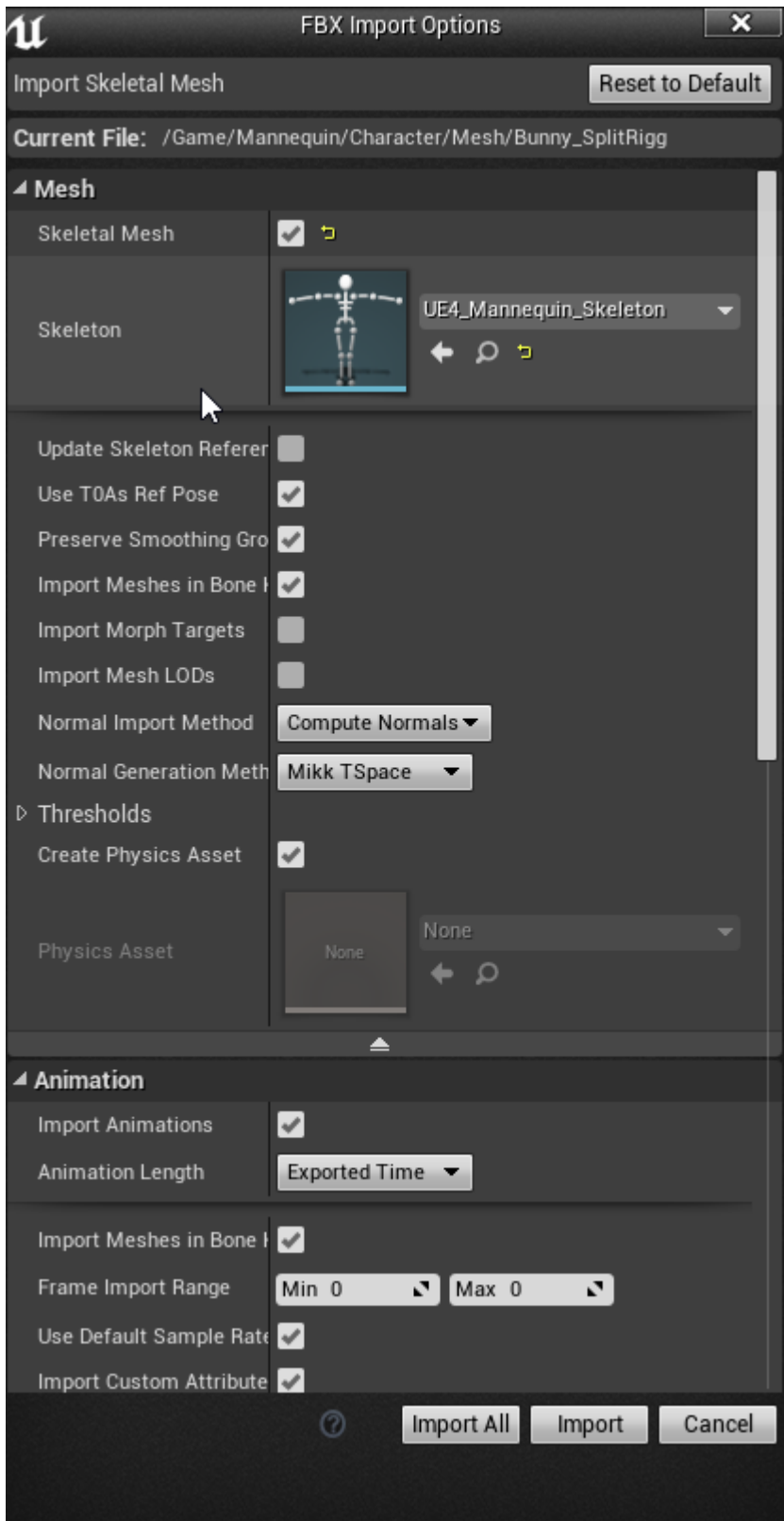
Meine Vorgehensweise ist folgend: Ich exportiere Charakter und Skelett zusammen ohne [Baked](#) Animation und noch einmal nur das Skelett selektiert und aktiviere [Baked](#) Animation. Man hat 2 FBX Dateien, eine nur Charakter mit Skelett und die andere nur Skelett mit Animationen.

Dann wird zuerst der Charakter in die UE4 importiert und dann die Animationen. Somit hat man die Möglichkeit, falls Nachbesserungen sind, die Dateien getrennt reimportieren.



Import in UE4:

Hier ist es wichtig für die Animation "Use Default Sample Rate" zu aktivieren.



Export von UE4:

