	.XSI 6		COLLADA		Crosswalk for Max		Crosswalk for Maya		PointOven		Obj		IGES		DirectX		EPS	3DS	SI3D	Acclaim	Biovision
	Import	Export	Import	Export	Import	Export	Import	Export	Import	Export	Import	Export	Import	Export	Import	Export	Import	Import	Import	Import	Import
Geometry																					
Splines	n	n	n	n	Mesh	Helper	y	n	n	n	n	n	y	y	n	n	y	?	y	n	n
Nurbs	n	n	n	n	Mesh	Mesh	y	y	n	n	n	n	y	y	n	n	n	n	y	n	n
Mesh	y	y	y	y	y	y	y	y	y	y	y	y	n	n	y	y	n	y	y	n	n
Triangles	y	y	y	y	y	y	y	y	y	y	y	y	n	n	y	y	n	y	y	n	n
Polygons	y	y	y	y	y	y	y	y	y	y	y	y	n	n	?	?	n	?	y	n	n
Nulls / Locators	?	?	y	y	y	Helper	y	y	y	y	n	n	n	n	n	n	n	n	y	y	y
Implicits	?	?	?	?	?	Helper	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?
Control objects	Unsupported as null	Unsupported as null	Unsupported as null	unsupported as null	?	Helper	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?
UVs	y	y	y	y	y	y	y	y	y	y	y	y	y	y	y	y	n	?	y	n	n
Vertex Color	y	y	y	y	y	y	y	y	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?
Normals	y	y	y	y	y	y	y	y	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?
Lights																					
Omni	y	y	y	y	n	n	y (point)	y	y	y	n	n	n	n	?	?	n	?	y	n	n
Directional	y	y	y	y	n	n	y (infinite)	y	y	y	n	n	n	n	?	?	n	?	y	n	n
Spot	y	y	y	y	n	n	y (as rig)	y	y	y	n	n	n	n	?	?	n	?	y	n	n
Light common shading	y	y	y	y	n	n	y	y	y	y	n	n	n	n	?	?	n	?	y	n	n
Camera																					
Perspective lookat	y	y	y	y	n	n	y	y	n	n	n	n	n	n	?	?	n	?	y	?	?
Perspective rotation	y	y	y	y	n	n	y	y	y	y	n	n	n	n	?	?	n	?	y	?	?
Orthogonal	y	y	n	n	n	n	y	y	n	n	n	n	n	n	?	?	n	?	y	n	n
Additional info (Lens data, Aspect ratio)	y	y	n	n	n	n	y	y	y	y	n	n	n	n	?	?	n	?	y	?	?
Hierarchy																					
Node transform SRT	y	y	y	y	y	y	y	y	y	y (but hierarchy trees are flattened	y	y	y	y	y	y	n	y	y	y	y
Node transform advanced (pivot, neutral pose, etc.)	y	y	y	y	n	partial (pivots)	y	y	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n
Instances (model)	y	y	y	y	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	?	n	n
Instances (primitive)	n	n	partial (one instance per primitive)	partial (one instance per primitive)	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	?	n	n
Deformation																					
Skinning / Envelopes	y	y	y	y	y	y	y	y	n	bake to shape animation	n	n	n	n	y	y	n	n	y	n	n
Shape animation	y	y	y	y	y	y	y	y	y	y	n	n	n	n	n	n	n	n	y	n	n
Animation																					
Fcurves (constant)	y	y	y	y	(plotted)	partial	y	y (exports spline/cubic)	n	plotted	n	n	n	n	n	n	n	n	y	y	y
Fcurves (linear)	y	y	y	y	partial (plotted)	partial (plotted as linear)	y	y (exports spline/cubic)	y	y	n	n	n	n	y	y	n	y	y	y	y
Fcurves (spline)	y	y	y	y	(plotted)	partial	y	y	n	plotted	n	n	n	n	y	y	n	n	y	y	y
Fcurves (hermite)	y	n	y	y	(plotted)	partial	y	y (exports spline/cubic)	n	plotted	n	n	n	n	n	n	n	n	y	?	?
Fcurves (per key interpolation)	n	n	n	n	n	n	n	n	n	plotted	n	n	n	n	y	y	n	n	y	y	y
IK	y	y	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	y	n	n
Physics																					
Rigid Body Dynamics	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n
Shading																					
Common shading	y	y	y	y	y	y	y (Phong, Lambert, Blinn, with textures)	y (Phong, Lambert, Blinn, Constant, with textures)	?	n	y	y	n	n	y	y	n	y	y	n	n
DirectX	y	y	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	y	y	n	n	n	n	n
Cg profile effects	y	y	y (nVidia import as extra)	y	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n
User data																					
Custom psets	y	y	y	y	partial	partial	y	y	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n
Foreign extras	y	y	y	y	n	n	y	y	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n
File referencing																					
Model files	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n
Images	y	y	y	y	y	y	y	y	n	n	n	n	n	n	y	y	n	?	y	n	n
Shaders	y	y	y	y	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	?	?	n	n	n	n	n
Asset management																					
Asset tags	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n
Update mechanism																					
Update	n	n	n	n	y	n	y	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n