



Forum: Questions & Réponses

Topic: Blender et l'UDK, que du bonheur. (Problème d'export en .fbx)

Subject: Re: Blender et l'UDK, que du bonheur. (Problème d'export en .fbx)

Posté par: boby

Contribution le : 26/2/2013 14:00:20

Hello irreal.

Ce ne serait pas un problème de normal sur ton objet? (CTRL+n avec toutes tes faces sélectionnées)

Il peut aussi s'agir de face doublée, essaye un 'remove double' (menu 'w') avec tous tes vertex sélectionnés.

boby