



**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: lapineige

Contribution le : 26/2/2013 18:31:38

Fait Alt (ou Maj je sais plus) + A ==> apply scale sur ton modèle.

C'est un problème courant pour l'export UDK, il te demande d'appliquer le scale (UDK c'est pas le gérer).

Bon blend !