



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: ShunSquall

Contribution le : 26/2/2013 19:48:34

Vérifie que la transparence est à 1 et non à 0 pour le material de ton objet. En plus d'apply scale fais aussi un apply location et un apply rotation. Puis au moment de l'export mets un scale d'environ 10.

Il y a des modifieurs sur ton mesh ? Appliques les avant d'exporter.