



**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: Irreel

Contribution le : 27/2/2013 10:11:36

Comme promis je reviens vous dire ce qui posait réellement problème, et... \*roulement de tambour\* c'était le scale, uniquement.

Il fallait en appliquer un, MAIS, avant l'export, il fallait le mettre à 10.

Ne me demandez pas pourquoi, mais il y a vraiment que ça qui règle le problème (sans toucher au reste).