



**Forum: Questions & Réponses**

**Topic: Rendu d'un personnage importé depuis DAZ**

**Subject: Re: Rendu d'un personnage importé depuis DAZ**

Posté par: Fuzz

Contribution le : 7/12/2018 17:25:52

Merci, j'ai trouvé grâce à ta piste, en fait c'est bien au niveau objet data mais c'est le Geometry Data, en faisant un "clear custom split normals data" et ensuite en recalculant les normales avec le Ctrl+N on repart d'un truc propre :)