

Importando modelo .fbx

Quando importamos um modelo .fbx que já está preparado com as UVs secundárias para Lightmap, por que devemos desabilitar a opção 'Generate Lightmap UVs'?

Selecione uma alternativa

A

Porque os canais de Lightmap podem ser criados dentro da própria Unreal.

B

Porque preparamos um canal secundário com UVs específicas para Lightmap antes de exportarmos a versão .fbx, aproveitando melhor o espaço das UVs em relação à geração automática da Unreal.

C

Porque os modelos .fbx já possuem um canal de UV específico para Lightmaps.