



Forum: Questions & Réponses

Topic: Lissage objet impression 3D

Subject: Lissage objet impression 3D

Posté par: Redstar

Contribution le : 20/4/2017 11:22:14

Bonjour à toutes et à tous,

Je cherche à savoir si il est possible "d'appliquer" un "smooth shading" sur un mesh.

Je m'explique:

Quand je modélises, le mesh est en "flat". Malgré le fait d'avoir appliqué un subsurf, j'ai toujours des "carrés".

Si j'augmente le subsurf, j'ai de moins en moins de carrés visible à l'œil nu mais ça alourdi le rendu et ça fais "lagger" ma machine.

J'en ai conclu que c'est pas la bonne solution. Que dois-je faire ? Avec quel logiciel/outil de blender ?

Le but étant d'avoir une impression 3D "lisse" au niveau du mesh. J'espère avoir été clair.

Si nécessaire, je peux montrer un rendu.