

Forum: Questions & Réponses

Topic: Smoothing groups ou équivalent ? (3dsMax to Blender)

Subject: Smoothing groups ou équivalent ? (3dsMax to Blender)

Posté par: Brice_Willus

Contribution le : 20/9/2021 9:28:51

Hello,

Le titre est assez explicite mais je vais détailler ici.

J'ai cherché sur les internets mais je n'ai trouvé que des sujets datant de plusieurs années dont la réponse ne me satisfaisait qu'à moitié.

Je bossais jusqu'ici sur 3ds Max et donc la transition est un peu rude sur certains points.

Je cherche à "smoother" une partie des polygones de mon mesh, et tout ce que j'ai trouvé est l'onglet **Mesh > Shading > Smooth Faces**.

Alors ça marche, mais le rendu est vraiment pas fou contrairement à ce que j'obtiens sur 3ds Max par exemple (cf image).

Existe-t-il une meilleure solution ?

Merci !

