



Forum: Questions & Réponses

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

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

Posté par: lucky

Contribution le : 20/9/2021 10:21:48

Hello,

Effectivement ça fonctionne pas tout à fait comme sur Max.

Il faut commencer par sélectionner les edges qui sont "sharp" (équivalent à la bordure des smoothing groups sur max) et fait Ctrl-E > Mark Sharp

Ensuite tu peux soit ajouter un modifier "EdgeSplit" et sélectionner juste "Sharp Edges".

Soit cocher "Auto Smooth" dans les paramètres de l'objet (Normals), avec une valeur de 180° pour qu'il smooth tout sauf les sharp edges.