



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 : 21/9/2021 15:57:27

Ben tout dépend, l'auto smooth se base uniquement sur les angles entre les faces. Donc selon le résultat voulu, c'est suffisant ou pas. En l'occurrence il demandait l'équivalent des Smoothing Groups de Max sur Blender => sharp edges.