



**Forum: Questions & Réponses**

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

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

Posté par: JaAlVir657

Contribution le : 22/9/2021 0:10:41

Bonsoir,

De plus en plus de transfuges de 3ds ...

Petite précision : "Mark Seam" n'est pas "Mark Sharp" (apprendre à lire).

@**lucky**, quel intérêt à l'utilisation du "Modifier" "Edge Split"

(en édit mode, "Mesh - Normals - Split", peut-être ...)

@**moonboots**, dans ce cas de figure cela aurait suffi oui, mais dans bien d'autres cas, non !

Il me semble que "Smoothing Groups" soit plus semblable à "Smooth Faces" (n'affecte que la sélection : en édit mode, sélection des faces concernées puis "Mesh - Shading > Smooth Faces" avec "Auto Smooth" activé et réglé selon les angles/edges à adoucir) !

Bonne nuit et bon