



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 : 22/9/2021 8:57:32

Bonjour @JaIVir657

Bien vu pour la commande Mesh > Normals > Split. Ça permet de faire tout ce que j'ai expliqué (mark sharp, auto-smooth + custom split normals...) d'un coup en fait

Encore plus simple...

L'intérêt du modifier Edge Split est de splitter la géométrie au niveau des sharp edges, mais en séparant les edges au lieu d'agir sur les normals directement. Ça altère donc la géométrie, mais ce n'est pas forcément un problème. Aussi, certains formats exportés ne supportent pas les custom normals, donc c'est un moyen de contourner le problème.

Le problème de faire juste un "Smooth Faces", c'est qu'il va toujours smoother entre deux faces adjacentes, ce qu'on ne veut pas forcément. Dans Max, les bords des smoothing groups restent "sharp":

<https://knowledge.autodesk.com/support/3ds-max/learn-explore/caas/CloudHelp/cloudhelp/2019/ENU/3DSMax-Reference/files/GUID-1244162D-A063-486C-BD9B-168466F6488B-htm.html>