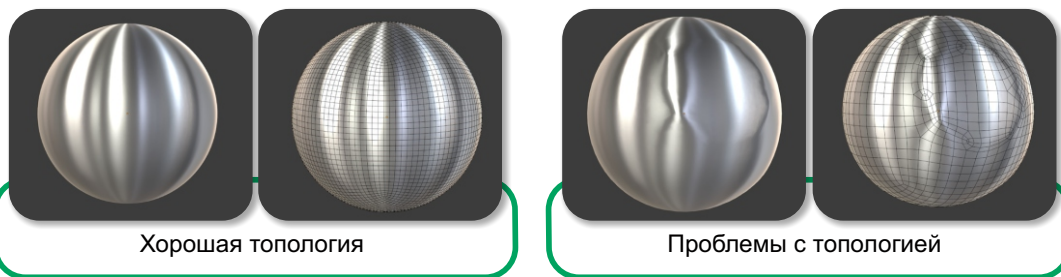


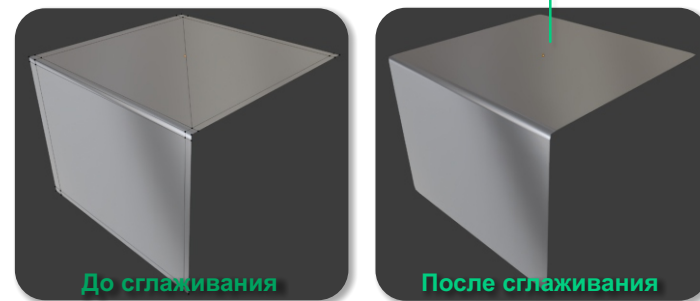
Шейдинг при моделировании под сглаживание помогает видеть проблемы с формой на бликах и отражениях. Для настройки **шейдинга** заходим в **Viewport Shading**, выбираем материал **Studiolight**.



Отражения и блики помогают оценить плавность поверхности под сглаживанием. Важно чтобы блик был ровный, а поверхность гладкая. В проблемных местах блик на поверхности имеет деформацию.



Если треугольник или многоугольник находится на плоскости, то форма модели под сглаживанием сохраняется.



Если треугольник или многоугольник будет на месте сгиба геометрии, то появится деформация модели.

