



**Forum: [WIP] et travaux terminés**

**Topic: Sébulba [deterage de topic]**

**Subject: Re: [Wip] Sébulba**

Posté par: Aslan

Contribution le : 6/7/2007 9:44:21

Citation :

pas de génération de normal map possible avec Blender

t'es sure

edit: moi j'ai déjà utiliser la generation de normal map d'un hight poly sur un low poly il n'y a pas de probleme.

voir [ici](#) (page 7)