



Forum: [WIP] et travaux terminés

Topic: Sébulba [deterage de topic]

Subject: Re: [Wip] Sébulba

PostÃ© par: Aslan

Contribution le : 6/7/2007 10:58:43

bien non il y a plus simple... Il suffi de deplier en UV le model lowpoly et ensuite le subdivisé pour le sculté.. Le depliage ne change pas donc une fois backé on enregistre cette normal map pour l'appliqué sur le low poly