



Forum: [WIP] et travaux terminés

Topic: Lezara

Subject: Re: Lezara

Posté par: Glandelf

Contribution le : 3/7/2010 20:56:38

Salut Yoyo83

C'est bien tenté, mais je suis en tangent.

Ce n'est d'ailleurs pas trop grave car il s'agit bien de l'inverse de l'image. Donc je peux facilement la rectifier.

Une petite question qui me turlupine : Est-ce que le sculpte et le seul moyen d'obtenir une normal map ?

Parce que j'arrive à comprendre l'utilité pour un jeu ou une animation, afin de réduire les temps de calcul. Mais pour une image fixe, quelle utilité

Si on se prend le chou à tout sculpter minutieusement, pourquoi en faire une normal map, si c'est juste une image ?

exemple : [Making of Varga](#)

Si quelqu'un pouvait éclairer ma lanterne, ça m'aiderait bien

(J'aurais plus vu le processus inverse, du style on prend une photo d'un matériaux, on en fait une normal map que l'on peut appliquer sur la modélisation pour améliorer le résultat final.)