



**Forum: [WIP] et travaux terminés**

**Topic: Voyage de Chihiro - Making of !**

**Subject: Re: Voyage de Chihiro - Mod/Textures**

Posté par: meltingman

Contribution le : 31/12/2010 4:50:57

avec une normal map?

moi je déplierais, ferais une texture en Noir et Blanc de mes déformations.. plaquage uv dans Blender, application en Nor. puis Baking de la Normal Map pour générer une NMap (qui réagit bien mieux que la Nor normal) <embrouille inside

voila, j'espère que t'a compris comment je ferais

.

++ Dono