



**[Forum: Questions & Réponses](#)**

**Topic: Normal Map**

**Subject: Re: Normal Map**

Posté par: killpatate

Contribution le : 8/10/2012 15:24:47

Il faut sélectionner 2 objets pour faire une normal map. Le premier qui sera un Full Poly (avec un sculpt ou un simple subsurf et des chanfrein par exemple).

Le 2nd objet lui correspond au low poly (qui tu va récupérer sous Unity) avec un UV. [Un petit exemple ici si tu veux.](#)