



Forum: Questions & Réponses

Topic: Normal maps/dyntopo

Subject: Re: Normal maps/dyntopo

Posté par: cat-3d

Contribution le : 26/2/2013 15:31:24

Lorsque tu fait un baking de normal maps il y a seulement le model low poly qui a besoin d'une map uv en ordre (la qualité de l'uv mapping influence la qualité de la normal map), le high poly en a aucunement besoin donc je pense que ça doit être possible.