



**Forum: Questions & Réponses**

**Topic: Normal maps/dyntopo**

**Subject: Re: Normal maps/dyntopo**

Posté par: lollito

Contribution le : 26/2/2013 17:29:09

Merci pour vos réponses.

Je pencherais pour l'avis de Cat-3D, car oui, le high poly n'a pas besoin d'uv map dans le process classique (selected to active)

Le truc c'est :

on entend tout et son contraire (je parle pas du Blender Clan hein !)

Je posais la question car on m'affirmais mordicus que c'était pas possible, ou qu'il fallait générer énormément de géométrie pour y arriver (allez comprendre...)

Un autre me disait que c'est mieux d'utiliser le sculpt classique plutôt que dyntopo, qui ne doit (devrait) être utilisé QUE sur des mesh fait à partir de cubes ou sphères. Moi pas comprendre ça non plus. Je veux dire comprendre réellement, pas juste faire du mimétisme du style "appuyez sur ce bouton, puis celui là", etc.

Bref, la pêche aux méthodes continue.

J'ai trouvé ça (pas trop en rapport avec ma question)

[bake from multires](#)

et je me demande :

Cette méthode change quoi? il faut malgré tout faire une version low poly c'est-ce pas?

Où se situe donc la différence, car le "selected to active" prend lui aussi les infos du multires.

J'ai relu plusieurs fois, mais l'anglais, des fois, ça coince (et je sature un peu).

Allez, sur ce à +

Je vais tester tout ça, et vous dirais.