



## **Forum: Questions & Réponses**

**Topic: La vraie vérité sur les displaces et normals maps svp**

**Subject: Re: La vraie vérité sur les displaces et normals maps svp**

Posté par: *\_tibo\_*

Contribution le : 3/7/2015 8:34:17

Ces logiciels (crazy bump et compagnie) font très bien la conversion d'une Bump map en Normal Map ; l'opération que tu décris dans ton post #1 avec les 3 lampes. Mais il faut garder à l'esprit qu'avec cette méthode, tu obtiendras une Bump map convertie en Normal Map (donc facilement utilisable par des moteurs de rendu temps réel, par exemple), mais en aucun cas une "véritable" Normal Map.

Pour obtenir une bonne Normal Map, tu peux par exemple baker un modèle HiPoly sur un modèle LowPoly : là oui, tu as des vraies informations en 3 dimensions, ça a du sens d'en faire une NMap et le résultat sera impeccable (si c'est bien fait ).

Par contre les logiciels qui proposent de partir d'une photo et d'en extraire une color map, une bump map, une spec map etc, c'est effectivement du flan et ça permet, au mieux, de gagner un peu de temps et de préparer le boulot de texturing.