



Forum: Questions & Réponses

Topic: Conseil pour la réalisation d'une normal map

Subject: Re: Conseil pour la réalisation d'une normal map

Posté par: blendinfos

Contribution le : 18/3/2021 17:12:47

Bonsoir,

J'avais essayé sur pastell mais ça n'avait pas fonctionné (?), sinon ok pour la procédure.

Depuis mon post et après quelques heures en appui d'un tuto j'y suis tout de même arrivé avec cette procédure :

- créer un objet LOW POLY et un HIGH POLY
- passer en EDIT MODE
- faire UNWRAP sur le HIGH POLY
- UV EDITOR cliquer sur «NEW» et créer une image
- SHADER EDITOR > NEW + indiquer l'image créée
- passer en OBJECT MODE
- sélection de HIGH POLY+LOW POLY
- appliquer « BAKE » et sauvegarder en PNG
- mettre la NORMAL MAP sur l'objet LOW POLY (> texture)

Mais même si ça marche, je cale pour comprendre la suite logique de ces opérations qui conduisent au « BAKE », et surtout :

- faire UNWRAP sur le HIGH POLY : quel rôle à cette étape dans le processus du BAKE ?
- UV EDITOR cliquer sur «NEW» et créer une image: je pense que c'est le fichier qui deviendra la NORMAL MAP en .png ?
- SHADER EDITOR > NEW + indiquer l'image créée : quel rôle à cette étape dans le processus du BAKE ?

Merci beaucoup d'avance pour vos retours.

Bonne soirée.