



Forum: Questions & Réponses

Topic: Conseil pour la réalisation d'une normal map

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

Posté par: meltingman

Contribution le : 19/3/2021 0:10:09

Salut, alors, je n'ai pas regardé le tuto mais:

Citation :

– faire UNWRAP sur le HIGH POLY : quel rôle à cette étape dans le processus du BAKE ?

En fait je n'ai pas compris non plus, normalement on fait le dépliage du LOW poly et on duplique ensuite pour créer le High poly et même là en toute logique le dépliage ne devrait servir à rien, puisqu'on peut ajouter des objets par dessus un sculpt+objet et Baker le tout.

Citation :

– UV EDITOR cliquer sur «NEW» et créer une image: je pense que c'est le fichier qui deviendra la NORMAL MAP en .png ?

oui, et il faut ensuite que tu cliques sur le NODE qui contient ton image CIBLE (celle créée précédemment), pour que le BAKE se fasse sur cette image là.

Citation :

– 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.

ah ben c'est là.. là il faut "indiquer" c'est à dire sélectionner l'image cible pour le BAKE.

le bake va remplacer cette image vierge créée précédemment.

voilà