



## **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 : 19/3/2021 6:09:40

Bonjour,

Merci pour le retour et mea culpa, j'ai révisé encore les tutos et c'est bien en effet le LOW POLY qui est sélectionné pour l'UVMAP et non le HIGH POLY. Je ne comprenais pas bien pourquoi on avait besoin de déplier d'ailleurs.

Les tutos sont ici :

- [tuto1](#)
- [tuto 2](#)

Du coup, ai-je à peu près compris le processus si j'écris ceci ?

- l'UVMAP en sélectionnant le LOW POLY permet uniquement de créer le fichier sur lequel on va "projeter" la surface HIGH POLY ? (puis comme on passe de la 3D au 2D, il doit y avoir un processus qui par l'UVMAP ?)
- dans la partie SHADER EDITOR, le NODE sert à indiquer que ce fichier sera une texture type NORMAL MAP ?

Bonne journée