



**Forum: The Blender Clan &#039;tchat**

**Topic: Calculer des Normal maps Tangent space directement dans Blender.**

**Subject: Re: Baker des Normal maps Tangent space**

PostÃ© par: Zelouille

Contribution le : 18/10/2007 22:31:18

Citation :

/me verrait bien ce tuto dans la section tutoriaux du BC

Oui pas de soucis, je dois juste trouver comment le rendre le plus pratique possible à utiliser...

Le systeme doit théoriquement pouvoir se simplifier. Je devrais être en mesure de supprimer une map (U ou V). Avec deux, on doit logiquement pouvoir retrouver la troisième.

Le baking de ces maps est d'ailleurs un peu craignos, si on ne rajoute pas le *Edge Split* ça nous donne des triangles affreux. J'avais alors essayé en vain de généré ces maps avec les Nodes de Material.

Citation :

j'ai pas compris grand chose mais d'apres les explications de Zelouille sur le tchat on pourra ensuite sauvegarder une MAP de la Normal map ainsi crée et donc on aura plus besoins d'autres log poru créer nos Tangen Normal Maps

Oui, c'est le but d'avoir une astuce 100% Blender. En attendant le Baking des *Tangent normal map* directement implanté dans Blender.

Cependant c'est loin d'être la méthode la plus rapide je pense

.

Je n'sais pas trop par contre comment release la chose. J'hésite entre deux méthode d'utilisation.

- Soit faire un gros node à importer dans son blend
- Soit utiliser mon .blend comme une "usine". On charge les maps U, V, vert et pix généré dans son propre .blend, on lance la fabrication de la map et on quitte.

Append un gros node, et le Material "UV" semble être la manière la plus simple... Enfin, j'attend vos avis là-dessus.

Je suis très loin de maitriser les nodes, les vecteurs, les matrices... Donc si vous avez des idées pour simplifier tout ça, je suis tout ouïe.