



Forum: The Blender Clan 'tchat

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

Subject: Re: Baker des Normal maps Tangent space

Posté par: Traven

Contribution le : 19/10/2007 18:46:33

great trouvaille mon Zeli, tu assures comme d'hab

avec l'accord de Zelouille ce post va me servir de bloc-note pour expliciter le système (d'après ce que j'ai compris)

- la map nmap_pix (high res) est la map qui va être transformée en TS
- les groupes RVB >> XYZ sont là pour réaliser une transformation des canaux RGB en vecteurs (matrices $1*3$) puis une bijection de $[0,1]$ dans $[-1,1]$
- les groupes matrix réalisent un produit scalaire entre le vecteur issu de la map nmap_pix et ceux issus des autres images
- le groupe XYZ >> RVB réalisent une bijection de $[-1,1]$ dans $[0,1]$ pour récupérer des canaux RGB

les edits vont être fréquents