



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

**Topic: existe t&#039;il un équivalent de Xnormals sous Linux?**

**Subject: Re: existe t&#039;il un équivalent de Xnormals sous Linux?**

PostÃ© par: meltingman

Contribution le : 20/8/2011 0:06:07

Citation :

son-of-oden a écrit:

ça marche aussi pour les textures UV?

oui, en fait allé mini tuto (me semble l&#039;avoir déjà fait sur le  
mais bon

).

> tu add, un plane

> tu déplie ton uv U et y ajoute une image vierge (add image).(celle qui servira au Baking de la  
normalmap.

> dans le panneau des textures tu ajoute l&#039;image que tu voulais transformer en Normal map  
(pareil en uv map)

> tu augmente le Géometrie/Nor.

> tu passe au baking.. en choisissant Normal map.

et tu presse Bake..

c&#039;est tout.

En plus tu à le choix des modes de projection dans l'espace de ta normal map (Tangent, objet,  
World, camera)

il me semble mais je ne suis pas sur que le plugg ne fait que tu projection camera.

++