



Forum: Questions & Réponses

Topic: Bake et taches noires au rendu

Subject: Bake et taches noires au rendu

Posté par: Gizmil

Contribution le : 10/6/2021 14:11:00

Hello, tout le monde !

Voilà, ça fait un moment que je n'avais pas posté par ici mais je me retrouve confronté à la force des éléments contraires de Blender et il arrive que celle-ci soit un peu trop forte pour mes petits neurones !

Bref... Voilà, je suis en plein problème de bake ! Un problème de taches noires !

Je vous explique : ça fait quelques temps, maintenant, que j'effectue des bakes à destination d'objets destinés à Second Life (est un métavers ou univers virtuel, pour ceux qui ne connaissent pas). Bon, étant pas un grand technicien de Blender, je me contente généralement de faire le bake classique. C'est à dire, en gros :

1/ je commence par préparer mon objet avec une dernière vérification, à savoir :

-a) Merge > Clean Up > Merge By Distance
-b) Mesh > Normals > recalculate Outside
-c) je visualise mes normales pour voir si tout est ok !

2/ j'essaye de faire en sorte que mes objets ne se touchent pas, même s'ils sont fort proches.

3/ je prépare la texture devant venir s'appliquer sur la surface de mon objet

4/ j'applique cette texture comme source à l'entrée "Base Color" du shader

5/ j'ajoute un deuxième node "Image Texture" pour la sortie de mon bake

6/ je crée une nouvelle image nommée "bake" et la renseigne dans mon panneau "Image Texture" n°2

7/ je règle le nombre de passes pour le rendu

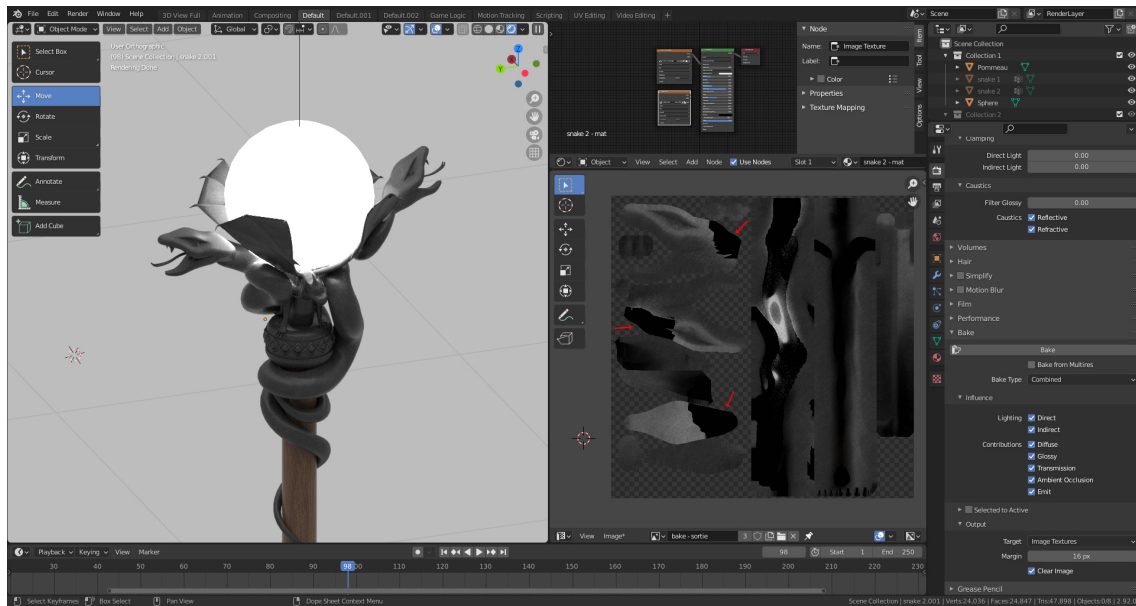
8/ je lance en appuyant sur "bake" (mode combined)

Voilà, en gros, ce que je fais pour réaliser un bake. Et c'est à peu près ma seule connaissance de la méthode. Je ne sélectionne aucune option supplémentaire, etc.

Le souci, c'est que lorsque l'objet devient plus complexe, ce n'est plus aussi simple ! Et, évidemment, c'est là que je rencontre des problèmes.

Comme je le disais plus haut, j'ai un problème de taches noires qui apparaissent à des endroits où elles ne devraient pas apparaître. Certes, j'ai des meshes fort proches l'un de l'autre et cette proximité génère des ombres. Mais mes taches noires ne sont pas des ombres, ce sont des à plat de couleur crénelés qui apparaissent parfois même à des endroits de la texture (surface) où mes meshes sont éloignés les uns des autres ou très éclairés (voir capture

ci-dessous).



Est-ce que vous auriez une idée de la source de ce genre de problème, svp ? Ou si vous aviez une méthode pour éviter que ça survienne ?

Sans doute qu'il faudrait que j'approfondisse mes connaissances à propos des méthodes de bake. Si vous pourriez ne serait-ce que m'aiguiller afin de m'aider à retomber sur les rails, ce serait déjà cool, merci !